HKABC ABC

J LEAGUE創造職業球會攻略開始!

1999年10月9日

111

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

隨書贈送 精彩又好睇嘅 遊戲誌動感VCD

遊戲誌攻略 詳盡實用性兼備

- J LEAGUE創造職業球會
- CLIMAX LANDERS
- WILD ARMS 2nd IGNITION
- BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
- SD GUNDAM GGENERATION ZERO
- 拳皇'99 Millennium Battle

免費贈送攻略附錄 FRONT MISSION 3

BLACK/MATRIX A/D

光與暗、善與惡、正與邪最終戰鬥

期待超新作全面捕捉

- 新RIDGE RACER／ETERNAL RING
- 電車GO!名古屋鐵道編／THE LEGEND OF DRAGOON
- CHOCOBO STALLION／BIOHAZARD GUNSURVIVOR
- Parasite EVE II／Tales of Eternia
- PHANTASY STAR ONLINE
- STREET FIGHTER III W IMPACT
- VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

售價港幣35元正



遊戲誌新人類發掘計劃

熱切歡迎你的參與

機壇明日之星，可能就是你

正在閱讀本刊的你，到底有沒有興趣加入遊戲雜誌這個行業呢？

為應付風起雲湧的遊戲事業，我們決定招募擁有無比意志的新人類加盟。

如果你對遊戲充滿熱誠，兼且覺得自己能力過人，就切勿錯過這個好機會了！

我們目前正聘請下列職位多名

(1) 見習編輯

(2) 電腦遊戲編輯

職位要求

(1) 對公司對工作有責任感，不怕捱更抵夜，對遊戲機及街機有一定認識，尤其熟悉RPG、SLG、AVG及FIG為佳，懂日語，文筆流暢；具雜誌或遊戲雜誌編輯經驗者優先

(2) 刻苦耐勞，有責任感，對日本電腦及家用遊戲有一定認識，懂日語，良好中文書寫能力，熟悉日本流行情報；具遊戲雜誌編輯經驗者優先

有意者請將個人履歷及申請職位，連同一份800-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618；有問題可致電25278665向章小姐查詢。

LOOK!編輯TALKING

將會非常忙碌的黑龍話

嘩！真係得閒死唔得閒病！事關由現在開始，《遊戲誌》這個大家庭將會展開史無前例的「巨大」擴充，除了現在由TOBI所掌管的《遊戲誌》之外，在未來的日子之中，中國版的《遊戲誌》亦快將出版，以後國內的朋友便可以以非常合理的價格看到非常專業的遊戲雜誌了！能夠為祖國十二億人提供精采的精神食糧，真是我們的榮幸呢！

此外，如果大家有留意「互聯網」消息的話，也會留意到《遊戲誌》的網頁亦會快將誕生。有中國版《遊戲誌》，又有《遊戲誌》的網頁，真是雙喜臨門，真是《遊戲誌》萬歲萬歲萬萬歲！



山寺良牙……仍是……很睏……

© 富士通

遲就是遲……J.J話

◆結果《BIO 3》的攻略本還是遲了兩天。自問已盡了力(售價高低的問題不關在下的事)，但遲了就是遲了，希望下次再有類似的機會時不會再遲吧。
◆近兩星期自己一直都很忙，但又總覺得沒有甚麼實在的東西完成過，真奇怪……
◆自己的舊房間仍屬「重災區」，總是提不起勁去處理餘下的東西……
◆電腦呀電腦呀，快點到吧，做INTERNET的人又怎能沒有電腦而工作呢？
◆理工飯堂的價錢及質素都不錯，加上位置鄰近公司，用來約女友吃飯會很方便。
◆可惡的屎撈人，竟然推出那麼多的商品，但更想不到的是原來大學的課堂上會有講師同學生一齊唱「屎撈人」……

野心勃勃的MS話——

◆MS是一個很有野心的傢伙，不過並不是要名和利，而是想做很多很多東西，最近筆者的AI一時發瘟，不斷找尋有關學畫書的書籍，其實筆者自小就喜歡畫畫，只可惜因種種原因而不能去學…現在…哈！當然想學啦！(←可是原來學畫畫的書籍是這麼昂貴…>_<)
◆除了想學畫畫外，更希望學寫網頁(並不是因為小璘的影響，其實一早就已經想…)，不過由於筆者的嗜好和興趣太多，到現時為止也想不到寫一個關於些甚麼的網頁較好，而令筆者最擔心的，當然是有沒有時間UP DATA網頁的資料，因為實在沒有很多空閒時間…>_<
◆在思想交集的情況下，今年終於決定考日本語能力試，希望有時間溫習啦！可是對於筆者來說，3級又太易(←不溫習都可以)；2級又有少許難度(←不溫習一定必死無疑)，真令筆者不知如何是好…其實真的很希望能繼續修讀日文…
◆原本想刊登出自己小時候所畫的作品，但是因為時間關係……只好留到下期才刊登。
P.S：動畫版的小璘真是很像MS旁邊的小……(←被打……>_<)

黑魔法師的時雨話

◆ 上星期的MAGIC PRE-RELEASE比賽中，由於時雨取得的咭的質素不佳，導致難以攻破敵人的防守，結果成績是2勝3和1負……好慘！
◆ 不眠不休的趕稿，令時雨有在用《NECROPOTENCE》的感覺……
◆ 筆者現在的心情只用《RAIN OF TEARS》、《TERROR》和《CORPSE DANCE》來形容……
◆ 因為腦袋已被敵人《STUPOR》，導致今期編者話無嘢好寫，就此收筆……
P.S.懂MAGIC的人才會知道筆者在說什麼……

有口難言-IKI話

今期係在下入職以來最忙的一期，但總算也準時交稿，否則也無顏立於鄉間父老前。然而，由於仍是很倦，故亦是收筆的時候。有話便留待下期再說罷！

心情奇怪的SAM

近日心情總是有點怪怪的，並不是今期特別忙的關係，而是在10月2號那晚上，發生了一件事，令筆者覺得十分溫暖的。因為那晚她說了一句令筆者感到很震撼的說話。雖然當晚筆者並不太清醒，可是本人到現在還記得她所說的每一句話。如果她所說的是真心，筆者總希望可以成為事實。

身邊有隻仙人掌

◆今期不知何解工作進度非常之慢，原因可能是自己放太多時間在《BIO 3》攻略那處，因為上期的攻略實在有點……但今期筆者已重新設計過，相信今次出來的效果會比上期好。
◆已買了GAMEBOY版的機種，但這個九月已買了太多新遊戲，給筆者玩的時間又太少，究竟在甚麼方法可以將已買的遊戲全部完成呢？莫非筆者以後就只有買新GAME而不能玩新GAME？
◆女友想要的物件已經到手，不過要等個多才可與他的新主人見人，不過新主人是否有點心急呢？(^_^)

「任務完了」的小璘——▽(・人・)▽

★小璘有份寫的網頁終於也完成(？)了，可是其實當中只得很少很少部份是由小璘寫的…不過無論如何，也請各位來參觀和給點意見吧！(*^^*)
URL：http://www.geocities.com/goddess_palace/
★終於也下了決心和MS & 姐姐考日文能力試了，希望可以合格吧！
★看過動畫版和漫畫版的《守護月天》，原來漫畫版的小璘是可愛些的，動畫版那個太過暴力了……(>_<)
★現在的目標是儲錢到日本！！希望不會再有什麼特別支出吧……

MARKS—痛苦與快樂

雖然通頂已成為每期稿尾的例行動作，但今期筆者舊患的再次發動，真是令這種辛苦加上幾分五顏六色(病)的色彩。

筆者等了很久很久的《AOE II》終於出街，雖然買了回來，但由於工作的關係、以及遊戲中民族技術發展項目的增加，所以暫時未能一一掌握。希望下期可以抽多一點時間了解了解不同民族的特性。

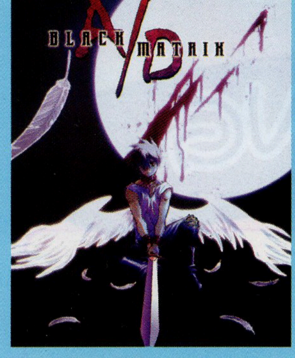
差點渴睡症發作的阜林三郎

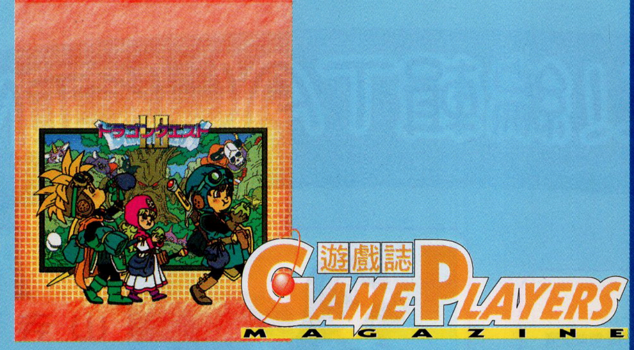
本來計算過，來到GPM工作是會「有覺好瞓」的，怎料近日為了一隻《球會》，差點兒日夜顛倒，那天一口氣十二小時沒停過，怒念地升上了J1。之後因為教朋友打時，發現了一些之前自己沒有留意的東西，本可不理的，不過因為了攻略，結果還是要自己一試，把之前的四年「成果」束之高閣。然而更重大的，是為了「長期鬥爭」，把家中那台DC拿回來(其實是免它在家封塵而已)……

不說球會了，免得完了攻略後患上「球會恐懼症」……前些日子跟朋友去看《鐵道員》，很好看，並發現大家所說的催淚彈其實並非廣末涼子，而是高倉健先生，Ryoko只是催化劑而已。台灣大地震本來與本人沒有大關係，怎料一個「貓」令本人記起有數個朋友在那邊，不過到現在仍未聯絡到他們，希望平安吧，二來因為地震令RAM價大升，看來買iBook的預算要押後一下了。

還打編者話、還說「這亘真的很熱」的福田君話——

■最近有甚麼有特別意義的事情做過？似乎是和一班年紀比較細的新朋友們燒烤去(自己卻只燒了一塊雞扒，真失禮)，接着的節目也很高興，不過弄得身體實在有點疲倦了，畢竟年事已高…
■終於買下自己喜歡的《DQ I II》了，發覺始終仍未減退對其的熱情，可喜可賀。到底幾時才能夠完成這兩個遊戲呢？
■今個月尾Laruku又有新歌《Love Flies》推出，真是非常期待啊。到底今次是由誰作曲呢？名字聽起來好像是tetsu的類型。
■很想買LUNA SEA的《CAPACITY∞》LIVE VIDEO，但更想它推出DVD版，唉。
■電話失靈，電郵失靈，我有事要找你呀，見字請覆！
■上期目錄攪錯了少許，在此更正一下，負責製作封面的應該是Joan和Andy。(不要打我呀~)
※臨時追加：SPEED已宣布將於明年3月31日正式解散，希望各位SPEED FANS別要難過。





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.111目錄 1999年10月9日

NOTES FROM EDITOR

即將踏入廿一世紀，有人曾揚言那時候若不懂電腦、不接觸網上世界，就和文盲沒有分別。的確，在現今社會的科技推動下，電腦的效率與普及性已不斷提高，加上大眾對資訊的重視性，資訊傳播藉一般媒體已無法滿足我們的需要，有時不得不承認像台灣大地震這類突發新聞，單靠互聯網已能將這天災迅速告知天下。

不單就新聞而言，就連電視遊戲行業都將會進入另一個新紀元，由於遊戲資訊亦像時事新聞一樣瞬息萬變，互聯網相信是最有效率將這些資訊傳播開去的媒體。為應付現今重視科技資訊的潮流及未來趨勢，加上龐大的資源配合，我們認為是時候進行網上事業的投資，因為在種種客觀條件下，我們堪稱是業界最具資格的遊戲專家，亦因如此應該是由我們踏出第一步，邁向未知的網絡世界去。

可能今日GamePlayers.com你會覺得陌生，但相信明天它便會是你的明燈。（福田）

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

Dreamcast 重點遊戲全攻略

熱點新作

豪華軟件陣容盡在 DC

GP 樂園

ONE PIECE 動畫版全面介紹

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈、ABO
◆封面設計／JOAN、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide

特派情報員：福田、時雨、山寺良牙、MS、小璘

遊戲誌 J LEAGUE 球會比賽

現正有一重大消息公布！就是我們遊戲誌將會舉辦一個Dreamcast版《J LEAGUE創造職業球會》的比賽，歡迎各位傑出球會領隊參加，但由於賽制、比賽場地及獎品等仍在商議中，最快要到下期才會有進一步消息公開，因此大家還有時間繼續培育自己的球隊。現在比賽日期暫定為11月初，至於參賽表格則於下期遊戲誌內刊登，敬請留意！（遊戲誌編輯部）



莎木延期到明年春季

基於程式調整為理由，世嘉決定將原定於10月28日推出的超大作《莎木 一章 橫須賀》大幅度延遲至明年春季才推出，瞬間引起遊戲迷的極度不滿。根據世嘉方面的官方解釋，指《莎木》這款以CG將現實世界重新表現出來的作品，由於程式過於複雜所以若發現有Bug出現，就需要較多時間才能把問題解決。而為了向預訂了該遊戲的擁躉們致歉，廠方決定將電話繩「莎花Stripe」送出給予在10月8日前預訂的人。



不過，大家如果有留意剛才的說話，就會發現為何要將遊戲延期到明年春季呢？既然體驗版《What's in莎木》的完成度已那麼高了，在這時才發現有Bug理應只是小事而矣，絕對不需要5個月來除蟲吧（註：日本的春季是由3月開始。另外，如果是超大Bug的話那麼誰人都無法保證何時能夠解決該問題的，因此不少人都認為這次應該是「戰略性延期」，目的是要在來年2至3月左右推出以抑制PlayStation 2推出時的氣勢。但是世嘉這樣一廂情願的做法，能否換來整戰局上的勝利？筆者認為此舉的反效果總比起正面得益為大。（福田）

BIO 2登陸DC，Veronica暫避風頭

在業界盛傳已久的《BIOHAZARD 2》Dreamcast移植化傳聞，最近終於有破性的發展，據知CAPCOM經已決定將銷量與人氣度兼備的《BH 2》移植到DC去，發售日和價格則為預定12月及4800日圓。這次Dreamcast版除了原作的特別模式「The 4th Survivor」及「The豆腐Survivor」外，還有「USA ver.」、「ROOKIE ver.」和特地為今次製作的「EXTREME BATTLE」，此外更會隨Game附送《CODE:Veronica》的體驗版，內容相當豐富。不過，到底何時才肯推出《CODE:Veronica》呢？是否像《莎木》那般延期到明春作為PS 2截擊部隊？（福田）

SONY 推出對應 PS2 液晶電視機

在前幾天舉行的日本ELECTRONICS SHOW'99中，SONY展出了一部15吋的液晶電視。在這部被認為是未來電視新標準的液晶電視上，裝有AV、VGA和MEMORY STICK的插口，而最令人感興趣的，是它上面也有PS用的插口！以這部電視發售的時期來看，相信它也會對應PS2！這電視預定在2000年前半期發售，價錢約為15型20萬日圓。（時雨）

SONY 積極開發 PS 2 基礎之工作站

最近SONY宣布他們將會開發利用PlayStation 2技術作為基礎的工作站，目的是作為一個電子資訊開發平台。SONY認為現行的PC技術已無法滿足日益擴大的電腦娛樂業，為了未來着想因而需要開發更強力的硬件，這批使用了PS 2相同晶片的新型工作站將於2000年面世，但效能上卻遠超現時的PS 2開發環境約10倍，而到了2002年他們將會用上Emotion Engine 2及Graphic Synthesizer 2，令工作站的效能增至目前的100倍。當踏入2005~6年EE 3與GS 3推出之時，那時工作站就會擁有現在的1000倍威力，非常恐怖；屆時SCE亦應該是時候推出新一代PlayStation了（這是否意味PS 3是使用EE 3和GS 3？）。（福田）

PS 2 開發支援軟件發售

根據日本經濟新聞報導，A I Cube將會在明年三月發售新世代遊戲機PlayStation 2的開發遊戲支援軟件，它能將現在遊戲軟件所用的程式轉換為PlayStation 2使用，在最初會先將此軟件向二百間生產商販賣。另外，新軟件「國產統合型3D Graphics Middleware Zeios」能夠計算三次元空間的物體移動，從而高速地描繪CG圖像，它將會以CD-ROM形式發售，價格為三百萬日圓起，而且更會對應WIN 95、98及NT。這種能夠將遊戲內容及程式轉換成PS 2使用資料的軟件，對於開發資金較少的中小型廠商來說實在相當重要，因為並非每間公司都能動輒撥出大批資金來替開發軟硬件升級的。（MS）

SQUARE 千年紀發表會

上期已為大家報道過有關SQUARE明年新作發表會的簡單內容，現在再將詳情向各位一一告知。於11月23日的Pacifico橫濱國立大禮堂，SQUARE將會舉行名為「SQUARE MILLENNIUM」的大規模新作發表會，當日將會有包括PlayStation 2專用軟件的大批新作介紹、只會在會場先行販賣的角色精品與及新作試玩台等，而最矚目當然是傳聞中的《FF 9》。今次這個發表會將會舉行兩場（每場容納5000人），有興趣的朋友可到以下網址查詢資料。（福田）



網址：http:www.square.co.jp/millennium/index.html

成為未來歌手的音樂遊戲

音樂遊戲的魅力實在太大了，除了一般玩家會玩這類遊戲外，還有不少音樂發燒友也深深被它吸引住；因此曾推出過音樂遊戲，但卻被KONAMI認為抄襲其推出的音樂遊戲而打上官司的JALECO，現在將再接再厲，決定製作另類音樂遊戲《MASTER MAKER》。

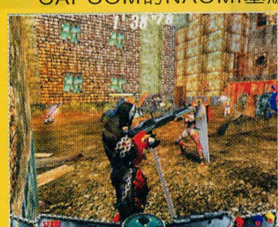
此作品將會在11月於日本的遊戲機中心設置街機版，並打算在明年三月所發售的PlayStation 2中推出遊戲。遊戲的玩法就好像KARAOKE般隨着音樂唱歌，而玩者只要跟着音調唱好歌曲便可完成遊戲。另外，此作將會與日本的藝能製作公司合作，抽選遊戲中取得高分的玩者訓練成歌手。（小璘）

DC《SONIC ADVENTURE》要回收

大家單是看到這標題，可能會被嚇了一跳。《SONIC》都推出了這麼久啦！為何要全部收回？原來SEGA此舉，是為了確保市面上的所有DC版《SONIC》都將會是最新版本《SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL》！無他嘅，《SONIC》貴為SEGA的標誌，一定要「好好睇睇」，既然有完美版的出現，舊的版本只會令新玩家覺得混亂，為免這情況發生，SEGA的行動是可以理解的。（時雨）

SPAWN在PS 2上出現，不獨DC專美

CAPCOM的NAOMI基版注目作《SPAWN》現正進行Location Test工作，希望能夠盡快完工趕及在今冬推出，而由於基板關係它會推出Dreamcast版並不是令人意外的事，但是該套漫畫的原作者Todd McFarlane最近卻表示，此作除了DC外更會在PlayStation 2上推出，真是一件令人意外的消息，而發售日方面則分別為2000年(DC)及2001年(PS2)。(福田)



BEMANI系列結果都要出埋彈琴機

自從《beatmania》令KONAMI殺出一條血路後，音樂遊戲就彷彿成為她的註冊商標一樣，而繼《Guitar Freaks》與《drummania》之後最新一款音樂遊戲亦即將誕生，這就是模擬彈鍵琴的《Keyboard Mania》。據知《KM》的控制器合共有24個掣，足足包含了兩個8度音符，感覺上猶如真的彈鋼琴／鍵琴一樣，不過至於會否和其他機種作連結則仍未清楚；推出日期未定。(福田)

超強晶片SH-5消息曝光

由日立與及ST MICRO ELECTRONICS兩間公司共同開發的新型晶片「SH-5 Micro Processor」，在最近發表了有關它的內部設計。這枚64 bit RISC微處理器乃日立「SuperH晶片系列」的最新產品，雖然有着400MHz動作頻率但卻只會消耗600mW，此外更能達到714 MIPS這個級數的表現，非常驚人，放到電子化家電、汽車導航或多媒體使用就最適合不過。由於SH-5與SH-4同樣是採用16 bit的指令群，故此它能夠與SH-4的開發軟件作完全互換，亦即表示下一代Dreamcast若使用SH-5作為主處理器，兩代機體能夠互換的可能性就會很高。

根據廠方表示，SH-5的試作版將於2000年後半期面世。(福田)

這是甚麼步法？

著名音樂跳舞遊戲《Dance Dance Revolution》系列，相信有不少玩家已領教過；不過最近在香港遊戲業界內，出現了一些極為古怪的版本，遊戲內出現的歌曲竟然是香港歌手的歌曲，而且這個版本更開始成為一個系列，陸續有新曲新版本推出，不過遊戲中所播的歌曲與遊戲箭咀完全地不合拍，極度難玩，又沒有歌名顯示，根本不知道哪一首跟哪一首，玩起來也認真囉命！(山寺良牙)

己方失利彼方獲利？

在剛過去的9月9日，Dreamcast終於在北美洲正式發售，直至9月23日的單單兩星期為止，便出售共514,000架，而根據以往做市場調查的NPD Group的記錄，當時PlayStation要銷售到這個數字需四個月時間，而NINTENDO 64亦需兩個月，至於SEGA of America方面當時只認為一個月只能賣出400000架，但竟然得出了這樣的成績，可說Dreamcast在美國的風頭可不少；另外從9月15日至11日的市場調查所知，銷售數字最高的5款遊戲包括了日本亦已推出的《Sonic Adventure》和《Soul Calibur》。(山寺良牙)



任天堂半年盈利急跌7成

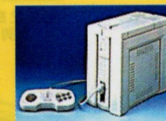
任天堂剛剛公布了她的半年盈利為1億8千9百萬美元，比起一年前的5億6千萬美元大幅減少了72%！任天堂社長山內溥將這次盈利下跌歸咎於日圓匯價高企，因為任天堂7成左右的營業額是來自海外市場，受匯價的影響亦特別大。另外由於人氣作品《POCKET MONSTERS金、銀》一再延期，加上N64在美國的價格下調，因此導致了今次盈利倒退。

另一方面，任天堂會在下年8月的SPACE WORLD第一次公開展出次世代機DOLPHIN。早前任天堂公布DOLPHIN的發售日是下年10月，但一般預測她一定會延期，因為新主機第一次公開露面和正式的發售日通常至少會相隔半年，如果中間只有2個月時間，一定不足以好好宣傳新機，因此2001年是較合理的發售日。(時雨)

Dreamcast開始邁向更生活、更多元化？

在9月27日一個新的協議會「學校家庭國際互聯網溝通共同實驗協議會」(譯名+暫稱)於日本成立，而這個會的會長竟然就是CSK GROUP的大川功，而事務局長則由ASCII的西和彥；該會會研究將教育方面與國際互聯網方面組織起來，並且從軟件和硬件兩方面著手，令學校與家庭之間的溝通更為關係密切。為了進行研究，約在2000年4月至年尾一段時間，選定約三間學校做實驗，進行通信情報網絡系統活用化的研究，成為實驗學校的會提供SERVER、掃瞄器等器材，而願意成為實驗品的家庭所用的觀看國際互聯網或交換情報所用的機器，竟然就是Dreamcast，而為了進行這次研究工作，更會特別開發新的軟件和課程，會免費或以成本價提供給參與的學校和實驗家庭。另外日本一所證券發行公司——野村證券，在9月28日表明為了擴大旗下的國際互聯網網上證券買賣服務「野村HOME TRADE」的營業範圍，Dreamcast亦會被加入為可使用作證券買賣的情報端末，這個新的措施及可使用日期將會由今年10月18日開始，對於不太熟悉操作個人電腦，而且有買賣證券的用家將會是一大方便，可能分分中在家中小朋友又有得玩，大人也可以利用網上理財服務，會不會令Dreamcast的銷售數字和市場佔有率更上一層樓呢？(山寺良牙)

光榮者終於撤退



NEC於9月28日發表了大規模的公司重組計劃，當中一個重大計劃就是將NEC Home Electronics解散，好像聽起來沒有人知道是甚麼，但一說回「PC Engine」和「PC-FX」的話，便會記得她的輝煌事蹟吧！她就是主要推出家庭用的電器產品如電視和錄影機等，同時在PC Engine時亦是首個將CD-ROM媒體引進家用遊戲機的廠商。不過根據有關公佈，在最近10年來家庭電器事業是最不化算，於是便漸漸的撤退出來，改而向個人電腦用顯示器、CD-ROM等製造發展情報端末機器為中心，可是近年發展的得很快的台灣廠商令到該市場的競爭惡化，於是NEC方面說有必要將這項事業再次重組。(山寺良牙)

分家究竟是好是壞？

SEGA為了擴大Dreamcst的網絡事業，於10月1日將網絡事業部獨立分家出來，而營業權會交由CSK Group的子公司，同時是SEGA的關連公司「International Investment有限公司(IIC)」(其後可能會改名)，此項行動將會令與網絡關連的事業更具機動性，亦能以國際互際網事業為中心的網絡事業更具發展空間。(山寺良牙)

飛龍重投Dreamcast懷抱…？

以製作Saturn作品《Panzer Dragoon》為著名的開發組Team Andromeda，據報現在為了製作一個新的DC軟件而重組起來，但到底是甚麼作品則尚未清楚。不過，估計有很大可能是《Panzer Dragoon》的延續篇，事關他們是世嘉社內既有知名度又肯推出續篇的開發人員(合共3隻)。(福田)

終於輪到GAMEBOY有天使濃情

以美少年守護聖作為賣點、令不少女性玩家趨之若騖的《Angelique》系列，最近終於宣布其新作將會在GAMEBOY上推出。這隻名為《Sweet Angie》的新作現暫定於12月發售，玩法和以往的SLG形式有着明顯分別，因為它這次並非實實在在的遊戲而是收錄了大量特殊機能，例如和朋友互相換咭及電子郵件、製造咭片以利用Pocket Printer列印出來、相性占卜和電話鈴聲作曲等；售價為3980日圓。(福田)

NAMCO分拆出專門製作RPG的公司



根據日本經濟新聞報導，NAMCO在10月1日成立了一間專門製作RPG的新子公司——MONOLITH SOFT，她的社長將由前SQUARE製作總監杉浦博英出任，公司資本方面NAMCO佔了其中9成，餘下的一成則由杉浦博英所持有。新公司大約有50至60名工作人員，她會主攻PS2的市場，並以推出大型的RPG為主。據NAMCO的內部消息，杉浦博英是在SQUARE的同意下離職轉投NAMCO旗下的，可以說，這間新公司是SQUARE和NAMCO合作之下的產物。預計她的第一隻遊戲會在2001年推出。(時雨)




SNK 與 CAPCOM 的人氣角色，
今個秋天，在咭對戰上展開大激鬥!!



「武力ONE」



「Metal Slug」系列



「拳皇」系列



「餓狼傳說」系列



「Street Fighter」系列



「Vampire」系列



「Street Fighter」系列



「Street Fighter」系列



「月華之劍士」系列



「侍魂」系列



「拳皇」系列



「餓狼傳說」系列



「Street Fighter」系列



「Star Glabiator」系列




「私立...」系列

「Rio Hazard」系列





「餓狼傳說」系列



「Street Fighter」系列

「Street Fighter」系列





NAKORURU 「侍魂」系列

K' 「拳皇」系列

坂崎獠 「龍虎之拳」系列

LEI LEI 「Vampire」系列

DEMITRI 「Vampire」系列

「Rockin...」系列



想得到限定版行貨雙重優惠，請立即行動。

現在，凡在 "E2" 及正規行貨代理店預訂 NGPC 版「CARD FIGHTERS' CLASH SNK CARD FIGHTERS VERSION」或「CARD FIGHTERS' CLASH CAPCOM CARD FIGHTERS VERSION」初回限定版後，購入時可得到 SNK 與 CAPCOM 特別為此遊戲共同製作的文件檔一個，RYU VS. KYO 超特大海報1張！

＊所有贈品，先到先得，送完即止。

SNK vs. CAPCOM in NEOGEO POCKET COLOR 第1彈

『CARD FIGHTERS' CLASH』，今個秋天登場!!

SNK 與 CAPCOM 的人氣電玩角色們，以智力定勝負。
在CARD BATTLE 上展開大激鬥！簡直UNBELIEVEABLE !!

兩款標準套裝咭的主角並不相同。



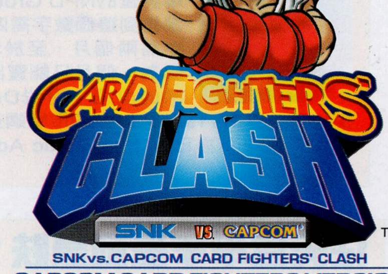
SNKvs.CAPCOM CARD FIGHTERS' CLASH
SNK CARD FIGHTERS VERSION

2 個版本同時發售預定



朝著大會優勝目標。


約 300 種咭將登場。



SNKvs.CAPCOM CARD FIGHTERS' CLASH
CAPCOM CARD FIGHTERS VERSION

NEOGEO POCKET COLOR 專用軟件 [DIGITAL CARD GAME] SNK VS.CAPCOM CARD FIGHTERS' CLASH 10月21日發售預定。

最新情報 "SNK VS.CAPCOM"系列第二彈，「頂上決戰 最強 FIGHTERS」(預名) 將在今年冬天跨世紀展開激戰！

- 「CARD FIGHTERS' CLASH」，「頂上決戰 最強FIGHTERS」(預名) 是得到株式會社 CAPCOM 授權、株式會社 SNK 製造、發售。 CAPCOM 乃株式會社「CAPCOM」的註冊商標 。
- 因印刷關係，實際上與商品可能有所分別。 ●內容、發售日等如有更改，恕不另行通知。 ●所有畫面均是開發中的合成畫面。 ●主機並不附有遊戲軟件。 ●版權所有，翻印必究。

注意：所有水貨的NEOGEO POCKET或NEOGEO POCKET COLOR均不會享有保養及修理的權利，如主機故障或令盒帶損壞，責客自負責任。

SNK ASIA LTD. Rm 807, Tower 1 ,The Gate Way, 25 Canton Road, T.S.T., KLN, H.K.

香港正規 SNK 家用機總代理：

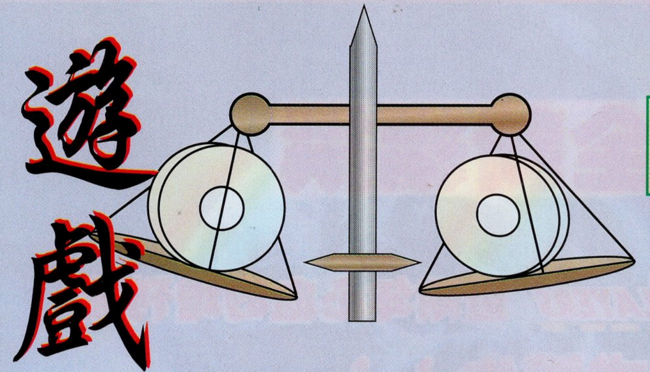
恒景電子遊戲有限公司 Tel: (852) 2991 2673 / 2836 6614

E-2: Golden Shopping Centre: Shop 2, G/F., Golden Shopping Centre, Fuk Wa Street, Kowloon. Tel: (852)2386 4838
Times Square: 901-902, 9/F., Times Square, 1 Matheson Street, Hong Kong. Tel: (852)2506 0808






遊戲終審庭



遊戲難玩是否代表她的設計差？

陪審員：悟空
遊戲時間：200小時



推出時間已有一個多月的足球遊戲《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4》，在遊戲推出數天內很多人都說不好玩、難玩，甚至有些人更說上集比較好之類的說話，不過當玩家開始對遊戲內的操作熟識時，便大改口風說好玩，而且還開始和朋友或網上與一些志同道合的玩家談論各技術的使用問題，究竟、這遊戲是屬於一隻好還是不好的遊戲？



很多人都是只要遊戲難玩、自己玩不來時就會說遊戲的設計差或設定差，其實只要玩家可以用多些時間去熟習一隻遊戲的話，相信不會那麼輕易便說遊戲不好玩，單是這隻《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4》便是一個例子，在遊戲推出時，筆者很多朋友都說遊戲不是那麼好玩，都說電腦太強，每次想傳球到前方總會被電腦截下，截球的準繩度簡直強得恐怖，但是當他們玩的時間一久，對遊戲操作開始熟識時，就不停說要向筆者挑戰，這是不是有點前言不對後語呢？由此證明，遊戲難玩絕不代表她的設計差或是不好玩，每隻遊戲都一定有她的可玩性，斷不能因為自己玩不來就莽下判斷。

今集不及上集好？



筆者覺得，今集的畫面絕對比上一集好，球員動作比前作細膩，有時候球員打算起步跑時，會有跑不動而出現跑甩腳的情形，另外遊戲更加入多種新技術，如插花、盤球衝刺及高空過頭波等……而更重要就是今集的電腦AI比上集強化不少，己不像上集般就算球在眼前「經過」也不懂得去追，這種情況在上一集出現時必令玩家怨聲載道，不要說玩家，就連筆者對這情況亦非常討厭，但在今集這情況終於得到改善，例如自己正在追截對方，而對方又正在走近己方另一名球員附近，該名球員就會自動參加追截夾擊對方，這改動筆者覺得很好，電腦AI提高的話就會令到玩家可組合出更多的進攻模式。

新增原創模式



今集最受人歡迎的，莫過於遊戲中加入了一個全新模式——「MASTER LEAGUE」。這個模式最吸引人的地方就是玩家可以從世界16隊頂尖的球會中選擇一隊自己喜愛的一隊之後進行聯賽，而這16隊球會包括「三冠王曼聯」、「兵工廠阿仙奴」及「西班牙班霸巴塞隆拿」等，在聯賽期間，玩者也可像現實世界的聯賽般，購買其他隊伍的隊員，而給換取的球員是以點數區分，取得點數的方法就是不停比賽，比賽勝出或打和就會有分，輸就一分也沒有，另外一樣越強勁的球員所需要的點數就越多，如朗拿度就需要50點分數才可以將他購入，雖然昂貴，但有朗拿度在隊中的話，之後的比賽要勝出相信會比較容易，而且遊戲還給玩者將自己組成的夢幻球隊記錄，之後就可以與朋友的球隊進行對戰，不論筆者，相信其他玩家最喜歡的模式都會是這個。不過這模式有一個問題，雖然可用曼聯及阿仙奴等勁旅，但是有些球會應有的人竟然不見了，而且還去了其他球會中，如原本是阿仙奴的奧華馬斯就是，他竟然會去了和英格蘭相差十萬八千里遠的西班牙的巴塞隆拿中，真教筆者摸不著頭腦。而除了可購買各國的足球好手外，如玩者已可選擇隱藏隊伍的話，就連一些六、七十年代的球星也可招攬入隊，之後就可組成一隊沒有可能出現的夢幻球隊，不過所有早期的球星年齡全都設定為26歲，這不免有點……





絕對比上集出色

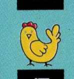
總括來說今集的《WE4》，論畫面、絕對比上集漂亮，球員動作方面亦很細膩，亦增加了不少新技術，令球賽變得更激烈，而且還加入了像N64的戰術設定，可改變球員的攻守位置，令玩者需要用技術去比賽也需要運用腦筋去安排球員的戰法，筆者覺得今集設計得非常好，希望將來在PS2上的加強版會有更好的改變。

評分：9分

如果大家對筆者的話有甚麼意見或批評，大家可以寄信到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」給筆者，希望可以與各路英雄互相交換心得及意見。

專業評壇

推介遊戲



極差遊戲

ESPION-AGE-NTS



SLG／DC／NEC HOME ELECTRONICS／5800日圓

悟空

一隻玩法很特別的AVG遊戲，遊戲以REAL TIME形式進行，而且還是一次過操控制四名角色去行動，目的是因應客人的要求去完成各種任務，不過任務大都是叫玩者去偷竊，有點乏味。遊戲的解迷成份不高，但是角色與角色的連繫性卻很高，往往玩者會因為分心只控制一位角色而引致其他角色死亡。

評分：7分

一輝

一隻非常有趣的間諜遊戲，有趣之處是在於在遊戲中玩者是扮演司令的角色。擔當了分配資源（人力）的工作，如果對下屬不了解，基本上你是很難完成別人委託的任務，特別在後來的版面。雖然遊戲主線並不放於前線的間諜工作，但就個人來說，司令的角色似乎令遊戲更具挑戰性。

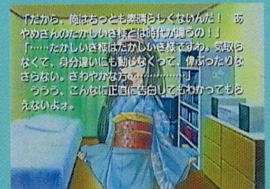
評分：5分

時雨

首先，這遊戲令筆者回憶起APPLE II年代的一隻舊作《HACKER》。那種成功將敵人的「實Q」騙倒的快感真的不是筆墨可以形容，這遊戲也很成功地做到這點，尤其是它的PUZZLE式解謎法和超高的難易度，會令人像著了迷一般地不斷去嘗試又嘗試，是一隻耐玩的佳作。

評分：7分

幻影月夜



AVG／DREAMCAST／SIMS／5800日圓

一輝

一直以來，除了《WITH YOU》以外，筆者對於此類作品也是又愛又恨，愛者是因為其故事內容吸引、女角人設漂亮，恨者則因為自己的日文不太靈光，而偏偏此類作品又以大量日文表示。以此作為例，故事橋段有趣吸引、女角人設漂亮，實為一隻值得一玩的作品，但日文不靈光的朋友則‥‥

評分：5分

福田

和《TO HEART》屬同類的電子小說式AVG，不論觀感抑或玩法都大同小異，令遊戲性打了折扣。可愛女鬼故事作為題材的遊戲並不多，這一點尚有新意，但是以美少女作賣點的作品竟然被畫功所連累──沒有辦法，無法否認它作畫的吸引力很低，實在是一大諷刺。

評分：5分

阜林三郎

相信是《To Heart》大紅的關係吧，近來出現了不少小說式AVG，本作也是其中之一。說實在這類遊戲最重要的並非什麼系統一類東西，而是能夠被稱為小說式AVG的主要因素──故事。以人鬼之間的感情為主線確實是花心意，不過可攻略人物實在多了點，令故事的主線變得弱了些，幸好每個人物的故事也有關連，免致失控。

評分：6分

製造美少女雀士



TAB／DREAMCAST／JALECO／5800日圓

ABO

本人一向都是《美少女雀士》的擁躉，自當年玩過3DO版的第一集後便對她愛不釋手。此系列有些共通特徵，例如由園田健一擔任人設、用色鮮豔、重視聲優…最特別是其超低難度，誇張點講句，不曉打麻將的朋友都能輕易打出好牌，實行大小通吃。雖然劇情模式一如以往，但Making Mode真的十分耐玩。

評分：8分

福田

幸好它有兩個模式玩，否則真的覺得很搵笨。為甚麼？因為故事模式每次只有4關可玩，電腦又十分屈機，玩多兩鋪就會被屈，大有掉Pad之衝動。其實想深一層，那個賺分買衫的Making Mode又真的很無謂，令遊戲變成為儲衫而玩，但喜歡園田健一的朋友又豈會錯過呢？正宗《美少女雀士》Fans Game。

評分：7分

時雨

作為一隻「非認真」類型的麻雀遊戲，這GAME簡直可以用超班來形容。依然出色的人設和配音，質素十分高的MOVIE（實在要多謝DC的播片機能），非常照顧初心者的「自動自摸」機能和新增的MAKING MODE都是筆者喜歡這遊戲的原因。雖然到了後半遊戲節奏變得有點單調，但仍然很耐玩。

評分：7分

BOYS BE Second Season



SLG／PlayStation／講談社／5800日圓

ABO

漫畫能兩度改編成遊戲，想必她在日本會有一定受歡迎度，個人亦覺得漫畫中的人物畫得頗討好。說回遊戲，坦白講真的比較普通，系統不見突出，地點若以地圖式表示應更易為人接受。唯一最常用而最好用的機能或者是「日子跳躍」指令。對白千遍一律，新意欠奉。好感度不難提升，反而在無攻略輔助的情況下Event比較難碰見。

評分：6

時雨

人設相當討好的戀愛遊戲，雖然筆者沒有看過原作，但仍能投入在它的世界之內。不過老實說這類型的GAME很難再令人覺得有新意，加上這遊戲設定的時間太長了，以1日為單位進行1年零2個月？！不是吧？另一個問題是玩者不可以看到自己的狀態，難以定下長期的策略。

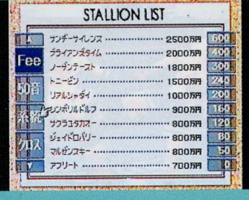
評分：6

MARKS

由同名大受歡迎的漫畫改編而成的《BOY BE…2nd SEASON》，其中的女主角們的人物設定當然一流！不過遊戲系統上就沒有人設那樣吸引筆者了，因為其採用了一般戀愛育成遊戲使用系統，所以十分平庸。幸好當中加入了一些小遊戲以及對應PocketStation，否則就成了和一般戀愛育成遊戲沒有多大的作品。

評分：6分

Derby Stallion 99



SLG／PlayStation／ASCII／4800日圓

阜林三郎

對於不好賭的本人，喜歡玩養馬《Derby Stallion》確實令一些朋友感到意外，其實喜歡的原因是想嚐一嚐做馬主的滋味而已。說回遊戲，除了加入了99年的賽事資料外，與上集最大的分別，是跟SS版一樣最多可以18匹馬比賽，單是看著18匹馬在同一個畫面跑這一點已經值得了，加上那二千萬用3年，確實是對玩者一個挑戰。

評分：7分

福田

打吡大賽馬又來了！是恆例推出還是稍將資料改改便發售的所謂新版？玩過後發現它是以上次PlayStation版作為藍本修改而成，畫面毫無疑問放了更多心機去做，單是賽馬那個環節已值門票價，同時亦告訴其他廠商根本沒有需要去刻意製造多邊形賽馬畫面，至於系統則沒有任何大變更（最大弱點）。

評分：6分

時雨

身為日本最出名的賽馬遊戲，水準當然不用懷疑。今集最明顯的改進是畫面，尤其是比賽進行中的演出更是一絕。至於其他細微的改進，相信對大部份香港玩者都不重要，大家只要知道「連SQUARE都看中了它的系統，要推出以陸行鳥為題的STALLION！」，就明白到「經典就是經典」的道理（歪理？）。

評分：7分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99



SPT／PlayStation／XING／5800日圓

SAM

以世界各地自由搏擊選手為賣點的《FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99》，遊戲雖然是誠意可加，可是得出來的效果卻令人感到有點不濟，人物動作不流暢之餘，LOAD碟時間太長也是問題之一，說到底都是「明星效應」得來的反效果。

評分：4分

MARKS

雖然遊戲當中出現很多在世界各地的有名自由搏擊選手，但這並不代表是個好遊戲，因為其遊戲不單效果欠佳，每次讀碟時間長，而且這種遊戲最重要的人物動作卻顯得不流暢。這遊戲除了搏擊之外，就沒有其他令玩者覺得有趣的新玩意，這樣當中欠缺了遊戲的目的—娛樂性。

評分：4分

一輝

不知怎的，筆者雖自問也是一個喜愛動作／格鬥遊戲的人，但總對這類作品提不起任何興趣。回說遊戲方面，其實除了操作較差了一點兒外（唔好話我主觀），本作倒也算是可接受的作品。愛好此類作品或一直支持此系列的朋友不要錯過。

評分：5分

PIXY GARDEN



SLG／PlayStation／ESCOT／5800日圓

ABO

讀者中有無人玩過電腦版Pixy Garden呢（早前曾經中文化過）？當日有興趣試玩的人相信不多，假如試過後能從遊戲中找到一點滿足感，千萬別說出口哩！否則可能會成為別人取笑的對象…。家用版比較起來確實改良不少，原版中可有可無的設定被刪除，新加入的點子令遊戲更易掌握，人設極吸引，目標明確，值得一試。

評分：7分

悟空

一隻玩法很新穎我育成遊戲，需要玩者育成的已不是球會或是小動物，而是一個星球，在遊戲中玩者需要開發星球的種種資源和生物，這種玩法對一些玩慣了育成動物的玩家很新鮮，而筆者對此遊戲亦甚喜歡，如果大家喜愛玩一些育成遊戲的話，這隻《PIXY GARDEN》是一個不錯的選擇。

評分：6分

阜林三郎

育成遊戲玩過不少，而以這種修改環境以達到某些目標的遊戲，本人除了《SEAMAN》外倒好像是第一個。其本身的構思不俗，而從系統的設計上亦看出製作人員的心思。然而可惜的是育成的部分太重，玩者與遊戲之間的交流不多，投入感不足。相信在當中加插一些令玩者注意的事件會更好。

評分：6分

MEMORIES OFF



AVG／PlayStation／KID／6800日圓

SAM

以文字形式進行遊戲的《MEMORIES OFF》，好玩與否真是見仁見智，不過就以人物的設定來說，又的確非常討好。另外在故事情節方面，由於遊戲中會有不同的對話發生，而且當中會有許多不同的分歧點，所以一些不懂日文的朋友便會覺得難以入手。

評分：4分

福田

同樣是電子小說式AVG，本作的可玩性相信與前者不惶多讓。唯一能令我留下深刻印象的，就是質素甚高的美少女人設，起碼在推出前很多個月筆者已被這些畫面所吸引，心想到底會否有相關精品推出呢？至於遊戲本身則沒有很出眾的特色，如果玩慣電腦日本AVG就會覺得它很兒嬉，沒有深究的價值。

評分：5分

MARKS

《MEMORIES OFF》當中的人設雖然比較吸引，但卻以閱讀小說那樣形式來進行，其玩法不單極其簡單，而且是不可能吸引到現時的玩者玩這遊戲，就算遊戲中的那產生多種不同結局分支系統，亦都不能彌補系統的缺點。這樣讀者就可節省一點朋購買這遊戲的金錢了。

評分：3分

裝甲騎兵VOTOMS 鋼鐵之軍勢



SLG／PlayStation／TAKARA／5800日圓

ABO

大家說起《鋼鐵之軍勢》，總會跟當時得領的《Front Mission》比較，誠然前者無論人物、Polygon、聲勢等皆望塵莫及，然而筆者以為玩遊戲要求過高，結果會令自己玩少好多遊戲。個別而言，《鋼鐵之軍勢》的Loading時間令人滿意，瞬時切入戰鬥很討好，系統尚算不錯，讓玩者玩得暢快，而那片Data Disc十分抵睇。

評分：7分

SAM

遊戲整體十分像《FRONT MISSION 3》的《裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵之軍勢》，由於筆者對此作品沒有太深刻的印象，所以只會以普通的SLG對待。可是當玩上手後，便覺得戰鬥系統非常仔細，不論機體改造、戰場地形又或者支援等等都是，的確是近期較好玩的遊戲之一。

評分：7分

MS

說到《裝甲騎兵》真不知推出了多少集，不過改了以往玩法的它也總算叫做「過得去」，起碼續碟時間不長，可是若要用它與《FM》作比較，仍相差一段距離，至少在背景音樂真的有點兒「那過」。而遊戲中最吸引人的相信是其CG OPENING片和所附送的勇者之証2，筆者比較喜歡它所收錄的《Brave SAGA 2》片段。

評分：6 分

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2



RAC／PlayStation／Ubi Soft／5800日圓

SAM

一隻利用「對戰CABLE」來進行最多四人比賽的賽車遊戲，就算同作的DC版本也沒有這個元素，在這裡的確也要讚一讚她。另外遊戲中所有車手都是假名，幸好當中可以改名，大家便可以用回他們的真姓名。不過畫面方面實在太多「爆POLYGON」，所以令到遊戲的整體質素下降了許多。

評分：5分

福田

縱使珠玉在前曾經推過DC版，它是無需害怕被這個因素有極大影響的，原因是並非每名PlayStation玩家家裏都有一台DC吧。說回遊戲，它很着重玩者對跑車的駕馭能力，稍不留神車子就會打圈，這點在其他F-1賽車遊戲中很難看到，若對自己駕駛能力有信心的人就不要錯過；另外畫面質素亦令人滿意。

評分：7分

MARKS

雖然質素不及DC版，但在賽道中F-1賽車表現出緊貼與地面的感覺。在遊戲中，那可以自行調整賽車各個部份的玩法，可以讓玩者感到真正賽車的賽道調整。除此之外，當中利用通信CABLE進行四人對戰，就是筆者最欣賞的地方，因為這是DC版所沒有的。

評分：6分

專業評壇

PURUMUI PURUMUI



RPG／PlayStation／CULTURE PUBLISHERS／5800日圓

ABO

當初接觸時，必定先經過一輪問情報，尋物件的事件，那時很懷疑這是哪一門子ARPG，後來才發覺動作部份在遊戲中所佔比重不大。重點是利用MUI的變身解決問題，講求耐性和腦筋，無疑是創意十足，然而這類遊戲到頭來頂多會落得像《Moon》的下場，叫好不叫座。觀乎其料理系統和得意生物，似乎較易吸引女性玩家。

評分：8

MS

首先遊戲的畫面就不太吸引，而且在遊戲初段時，真的可以以「捏客」來形容，要幹一輪無謂事才能到達遊戲的正題，那時真有想熄機的感覺，不過遊戲非常考玩家的腦筋，否則不能解決身邊事物。總括來說，唯獨是那隻「PURUMUI」比較得意，適合一些女玩家遊玩會比較有賣點之外，就沒有其他了。

評分：6

卓林三郎

一個構思上不錯的遊戲，把烹飪作為遊戲的重點，有別於《我的料理》的動作性。然而這一點令筆者不其然的想起了《瑪莉的工作室》，同樣是把得來的寶物「弄出個結果」來，但是把導入遊戲的部分複雜化了，而且本身的節奏很慢，令到玩者要花些「根性」進行遊戲，結果減低了遊戲的樂趣。

評分：5分

吉本昆蟲子大決戰



ARPG／PlayStation／SME／4800日圓

悟空

《吉本昆蟲子大決戰》是隻玩法很簡單的運動遊戲，遊戲中玩者控制著主角到處尋找昆蟲比賽，在比賽中可以不斷提升等級以對付將來強勁的對手，而且遊戲中不論那一種比賽，操作方法都是以連按○掣的快慢決勝負，非常容易，雖然昆蟲的樣子有點怪，不過都適合在家中與家人一起遊玩。

評分：7分

MS

以超討厭昆蟲的筆者來說，對著它簡直是感到無限的無奈，單是現實的昆蟲已夠可怕，正方形的昆蟲就更加可怕。遊戲內收錄了各種不同的迷你遊戲，可是不論是遊戲畫面和音效方面都很普通，而且遊戲中很少漢字，相信是用來供年紀較小的玩家玩，香港人就更加不合適了。

評分：4 分

MARKS

以昆蟲來進行各種運動比賽的玩法真是比較新鮮，而且每隻昆蟲的樣子亦都十分趣怪，相信會得到小朋友和少女的喜愛。另外遊戲簡單的操作及比賽玩法，令小朋友更容易學懂，而由於當中有多達80隻昆蟲的登場，這樣就可以一邊玩昆蟲的小小運動會，一邊學習昆蟲的種類。

評分：6分

BLACK/MATRIX AD



SRPG／DC／NEC Interchannel／6800日圓

SAM

SATURN晚期受歡迎作品《BLACK MATRIX》，其DC版本雖然沒有太大的改動，但人設方面卻是重新繪畫，而且更加入大量MOVIE，的確給人一種煥然一新的感覺。另外DC版更基於SS版在系統上的弊病，所以作了一部分的修改，就例如魔法時鐘「BIORYTHM」的表達方法便是。

評分：6分

MS

移植自SS版的《BLACK MATRIX》的確沒有令筆者失望，遊戲除了加插大量動畫片段之外，故事內容更有出作修改，使到玩過前作的玩家不會感到太沈悶。唯一美中不足的地方就是遊戲畫面並沒有大幅度的改良，而且音效又用回SS版本，感覺上像做不足功課般……但是未玩過前作的玩家，就不要錯過這個版本。

評分：7 分

一輝

SS時代的名作，在一個善惡觀念顛倒的世界內展開的故事。來到DC版，無論是插片抑或是地圖的立體感也得以大大的改善。以故事內容來說，個人認為足值9分，然而這只是一隻經重新包裝的「舊」作，所以要減1分。當年未玩過SS版的朋友可不要再錯過了。

評分：8分

BIOHAZARD 3



AVG／PlayStation／CAPCOM／6800日圓

悟空

不用多說，《BIOHAZARD》系列已到了第三集，今集遊戲中最大的改動就是每個地方的敵人都會以隨機方式出現，非常特別，不會每一次都在同一位置遇到同一種敵人，這對於一班《BIOHAZARD》的FANS來說很新鮮，就算重新再開始遊戲也可以感受不到一次玩時那種感覺，但是遊戲有一缺點，就是故事比較短，可能大家習慣《BIO 2》那種裡關外關的玩法吧。

評分：8分

MS

可能近來同類型的遊戲太多，《BIOHAZARD》系列的第三作，其遊戲的內容大致上也能瞭如指掌，不能帶甚麼驚喜給大家，而且玩法與前幾作沒有太大的分別，有玩過前作的人會容易上手，唯獨是遊戲的難度比以往較高，相信要完成遊戲都有一定的難度，不過若你是《BIO》FANS的話，那確是不應錯過的遊戲。

評分：7 分

一輝

記得當年《包乞食》推出第一集時，本人被其嚇個半死（你試媄夜晚一個人對住部29吋電視，熄燈、駁HI-FI戴耳筒），之後第二集雖然仍有玩，但總覺得遊戲賣點已不在其遊戲性上。來到第三集，除了JILL的造型外，也許是刪除了「表裡」系統罷，總覺得本作遊戲性比上集更高。

評分：8分

J League 創造職業球會



SLG／DC／SEGA／6800日圓

卓林三郎

雖然已是第三次玩同一個遊戲（不同版本而已），但不知何解仍會百玩不厭，難道是可愛的秘書小姐？還是多邊形製作的精彩球賽？還是考自己如何把十多二十億變成數百億？還是因為把全世界最好的球員都掌於手中？以上對於不少人來說可能是其中的答案，但本人的答案只有一個：因為它是《球會》。

評分：9分

時雨

等了又等，終於等到它推出了！如果說《育成足球》是香港機迷最期待的DC作也絕不為過。玩落的第一印象是：好真！再玩耐一點……糟了，已經上癮！本來上集SS版的完成度已經極高，但SEGA再將一些細微的部份加強，最有趣是連加油歌也可以自創！唯一的缺點是LOAD碟慢了點。

評分：9分

悟空

《育成足球》是DC其中一隻超大作，這是可以肯定的，因為機能問題，不論遊戲畫面或速度都比當年的SS版得到大幅度提升，而且遊戲還對應主機的上網功能，令所有玩者可以不用也可以將自己的球員互相交換，可能比電腦版的CM3還要好玩，而另一特點，就是可以自己設計原創球員，玩者還可以將球員的名字改做在足球漫畫中出色的球員，如戴志偉(大空翼)等……

評分：9分

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年10月22日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠



憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

JoJo奇妙冒險
悠久幻想曲保存版Perpetual Collection
我的料理
DRERBY STALLION '99
裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢(初回限定版)
DRAGON QUEST CHARACTERS杜魯尼可之大冒險2~不思議之迷宮~
Goo！Goo！SOUNDY
ACECOMBAT 3 Original Soundtrack with APPEND GAME DISK
BISHIBASHI SPECIAL 2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)




珍貴遊戲優惠看真

憑券購買以下SEGA SATURN絕版遊戲可有優惠：

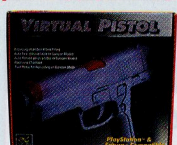
《PHANTASY STAR COLLECTION》
《ROOMMATE井上涼子》系列
《SHINNING FORCE》系列
《DEAD OR ALIVE》(初回限定版)
《BIO HAZARD》(PlayStation)
《由Kiss開始》(初回限定版)
《FIND LOVE》
《Gundam外傳》(BOX SET限定版)
《同級生》系列

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



PlayStation周邊產品閃閃優惠

憑券到本店可以令人眼晴閃閃價$140購買配件Virtual Pistol



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

日版Dreamcast遊戲
SONIC ADVENTURE International
J-LEAGUE創造職業球會！
創造IDOL雀士吧！
DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden~完全版
SEA MAN
GET BASS
往北去PAHOTO MEMORIES
美版Dreamcast遊戲
BLUE STINGER
EXPENDABLO
AERO WINGS
TRIC STYLE

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)




遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版
WONDER SWAN JUSCO版本透明紫
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
全新PlayStation 1000機
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本版)

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號
B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



賽車手必備

憑券到本店可以車手價$200購買配件Formula Zero PRO



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

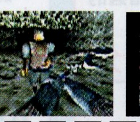
PlayStation美版遊戲優惠



憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

DINO CRISIS
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
LEGEND OF LEGAIA
STAR OCEAN
BRAVE FRENCE MASASHI
NBA LIVE 99
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II
PERSONA
LUNAR COMPLETE(限定版)
STAR WARS EPISODE I / The Phantom Men Ace.

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)




N64遊戲熱潮

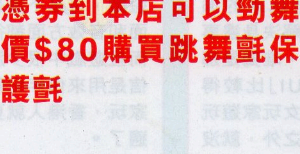
憑券到店選購N64遊戲可有美麗優惠：

爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說~時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B
地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)




舞！繼續勁跳！



憑券到本店可以勁舞價$80購買跳舞氈保護氈



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心
1/F 34室

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻
遊戲王2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

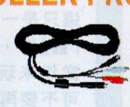


遊戲機配件燙手優惠

憑券到店選購遊戲機配件可有優惠：

SEGA RGB線
SEGA SATURN S-VIDEO線
NEO GEO CONTROLLER PRO.
NEO GEO RGB線

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號
B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)




看VCD沒它怎算？

憑券到本店可以解決疑難價$200購買PlayStation用VCD CARD



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年10月22日
- 影印本無效
- 各商號保留優惠券的所有使用權利

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation全攻型套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation主機＋兩個透明震動手掣＋兩張台灣跳舞氈＋兩枝光線槍＋兩個腳踏＋兩張記憶卡＋AV線＋說明書＋Demo Disc」

全攻型價位$1250



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast & Saturn系列大特惠

憑券到本店可以靚價選購

創造IDOL雀士吧！DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden~完全版
《J-LEAGUE創造職業球會！》 憑券可減$10
《CLIMAX LANDERS》 超靚價$305
《DANCING BLADE任性桃天使 完全版》 超靚價$290
《DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden~完全版》 超靚價$290
《機動戰艦NADESICO》 超靚價$280
《Cool Boarders BURRRN！》 超靚價$289
《機動戰士GUNDAM 0079外傳》 超靚價$289
《SOUL CAILBUR》 超靚價$299
《STREET FIGHTER ZERO 3》 超靚價$270
《日本職業摔角聯盟鬥魂烈傳4》 超靚價$295







新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣
中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Wonder Swan遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$200購買下列Wonder Swan遊戲

《數碼暴龍》
《新世紀EVANGELION》
《魔界村》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

SONY PlayStation超正貨品優惠用家

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：

原裝SONY絕版手掣	優惠價$39
原裝SONY記憶卡(有多款顏色任君選擇)	優惠價$98
原裝震動手掣	優惠價$100
Pocket Station(有透明和白色)	優惠價$289

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

憑券到本店可以$2250購買SNK著名機街格鬥遊戲《The King Of Fighters 99》日本版

另附送遊戲海報與人物公仔鎖匙扣



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY POCKET COLOR 遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$190購買

《日本職業足球EXCITE STAGE》
《陸運會TRACK & FIELD GB》

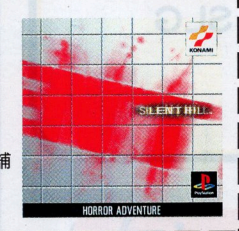


德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation原裝名作遊戲名益玩家

憑券到本店購買下列遊戲可獲優惠：

《SILENT HILL》 優惠價$90
《TOMB RAIDER III》 優惠價$149



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

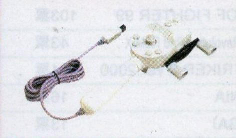
遊戲機／遊戲現金代用券

憑券到本店修理遊戲機
或
購買二手遊戲
可作$20使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

《GET BASS》套裝(釣魚桿控制器＋遊戲) 憑券可以平$20





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation升級要快

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：

記憶卡	優惠價$29
ACTION REPLAY(金手指)	優惠價$29
台灣跳舞氈	優惠價$60
光線槍連腳踏	優惠價$185
雙人大振動Joy Stick	優惠價$185
結他控制器	$110～$130







新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

需要你的支持！

本店現高價徵收Dreamcast與PlayStation主機和遊戲軟件(詳情請到本店查詢)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74







新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st J-LEAGUE 創造職業球會



Dreamcast／SLG
■SEGA
9月30日
6800日圓

2nd WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN



PlayStation／SPT
■KONAMI
9月2日
5800日圓

3rd BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE



PlayStation／AVG
■CAPCOM
9月22日
420港元

4th CLIMAX LANDERS



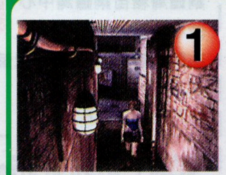
Dreamcast／RPG
■SEGA
9月15日
5800日圓

5th Dance Dance Revolution 2nd ReMIX



PlayStation／SLG
■KONAMI
8月26日
358港元

熱線遊戲流行榜





1st	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)	169票
2nd	THE KING OF FIGHTER 99 (NEOGEO)	78票
3rd	World Soccer實況Winning Eleven 4 (KONAMI)	77票
4th	Winning Post 4 (KOEI)	63票
5th	BLACK/MATRIX AD (NEC INTERCHANNEL)	49票
6th	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX (KONAMI)	41票
7th	J-LEAGUE創造職業球員 (SEGA)	23票
8th	SD GUNDAM G GENERATION-0 (BANDAI)	21票
9th	SOUL CALIBUR (NAMCO)	16票
10th	WILD ARMS 2nd IGNITION (SCEI)	15票

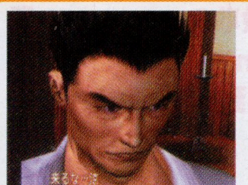
最期待的新作





1st	(NGPC) SNK VS CAPCOM (SNK)	147票
2nd	(DC) 超級機械人大戰α (BANPRESTO)	92票
3rd	(DC) 莎木 (SEGA)	58票
4th	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica (CAPCOM)	52票
5th	(PS) GRAN TURISMO 2 (SCEI)	43票
6th	(PS) 電車GO！名古屋鐵道編 (TAITO)	38票
7th	(PS) 心跳回憶2 (KONAMI)	32票
8th	(DC) 魔劍X (ATLUS)	26票
9th	(PS) CHOCOBO STALLION (SQUARE)	22票
10th	(PS) ARC THE LAD III (SCEI)	21票

日本雜誌《Dreamcast Magazine》9月17日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	莎木 (SEGA)
2	2	GRANDIA II (GAMEARTS)
3	3	BIO HAZARD CODE：Veronica (CAPCOM)
4	8	SNK VS CAPCOM (CAPCOM)
5	7	電腦戰記VIRTUA ON ORATORIO TANGRAM (SEGA)

最希望移植作品



1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99	103票
2nd	(AD) Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	43票
3rd	(AD) VIRTUA STRIKER 2 ver.2000	31票
4th	(AD) DRUM MANIA	16票
5th	(AD) 消防士 (SEGA)	13票

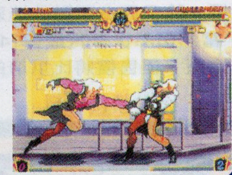
遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

JOJO之奇妙冒險

PlayStation/FIG/CAPCOM/10月14日/5800日圓/對應PocketStation

由大受歡迎的日本漫畫改編成街機遊戲的《JOJO之奇妙冒險》終於移植到PlayStation上，雖然今次由於機能所限，而令到角色的替身以半透明來顯示，但CAPCOM為了增加其吸引及好玩性，而在故事中增加了一點街機版沒有的情節，以及加入了很多不同的迷你遊戲。另外當中可使用的人物會增加街機版第二集的人物，如：ペットジョップ、ホル•ホース、マライヤ等，從而令這套精彩漫畫的精髓完全地表露出來。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第109期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set 3名

譚港文 V086XXX(4)
蔡子滔 Z558XXX(0)
Lee Siu Pong Z441XXX(5)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 3名

Bryan Lai K728XXX(4)
Pang Yuen Fung K9476XXX(5)
盧漢鍏 Z412XXX(8)

《Soul Calibur》海報 3名

Ng Kar Him Z473XXX(0)
張世強 Z439XXX(1)
黃文華 V018XXX(9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Pokemon Card Game Special Game Set 3名
《The House of the Dead 2》海報 2名
《Climax Landers》海報 3名

讀者留言壁

黃子健：
《Winning Post 4》真的沒有令我失望(PS版)，所有GI至GIII賽事合共有563場，畫面比PC版靚了很多呢！(驚奇、驚喜)SAVE畫面也很心思！

鄧廣輝：
《Winning Post 4》出咧，系統復雜咗，不過一樣好玩。可惜不能對馬匹進行訓練。

鄺永輝：
《Winning Eleven 4》的動作明顯細緻了，電腦AI亦強，我差點輸掉了。我喜歡MASTER LEAGUE，可以買喜歡的傑斯。

陳志遠：
《BIO HAZARD 3》隻追跡者好強呀！好彩有回避動作，否則必定死十次都唔得。

張柏森：
《創造職業球會》中的畫面真的靚咗好多，不過秘書小組就……都係快啲搞比賽啦！

張德倫：
嘩！正！《創造職業球會》果然是我期待已久的作品，畫面正、系統正，做出來的大志偉好勁！射呀射！射他吧！

遊戲誌的回應

今期讀者的大部份來信都是環繞着最近推出的《Winning Eleven 4》及《J-LEAGUE創造職業球會》兩個足球遊戲，如想知道《WE4》的真正球員名字，可看看今期《WE4》的介紹啦！而《球會》中真的可以在創造球員時使用足球漫畫的人物名字，令能力比普通的為多。另外，兩個遊戲會否舉行比賽還未清楚。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：10月18日

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

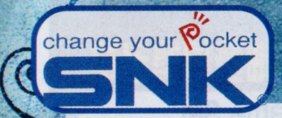
最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見＿＿＿＿

熱線遊戲流行榜(截至10月14日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.MARIONETTE COMPANY
□2.PLUS PLAM
□3.SONIC ADVENTURE International
□4.超級機械人大戰LINK BATTLE
□5.格鬥料理傳説BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編
□6.SUPER REAL FISHING
□7.OTHELLO MILLENNIUM
□8.POCKET MONSTER青
□9.V-RALLY
□10.SILVENIA FAMILY童話國中的鏈咀
□11.POCKET GT
□12.DIJAB
□13.BEAST WARS METALS 64
□14.V-RALLY EDITION 99
□15.日本島~命運會由骰子決定嗎？
□16.ZEUS II Carnage Heart
□17.續・御神樂少女探偵團~完結篇~
□18.拉麵橋
□19.我的帆船加油NIPPON CHALLENGE
□20.PET PET PET
□21.宇宙機動VANARK
□22.Zill O'll
□23.黑暗中的探險隊
□24.SILVER事件
□25.PHYSIC FORCE 2
□26.WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰
□27.三國志VI加強版
□28.BRIGHTIS
□29.森之王國
□30.JO JO的奇妙冒險
□31.ROBOT X ROBOT
□32.ROBBIT MON DIEU
□33.SONIC 3D~FLICKIES' ISLAND~
□34.Harobots
□35.電車GO！2
□36.MAGICAL DROP for WonderSwan
□37.BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
□38.THE KING OF FIGHTER 99
□39.World Soccer實況Winning Eleven 4
□40.Winning Post 4
□41.BLACK/MATRIX AD
□42.Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
□43.J-LEAGUE創造職業球員
□44.SD GUNDAM G GENERATION-0
□45.SOUL CALIBUR
□46.WILD ARMS 2nd IGNITION
□47.其他：＿＿＿＿＿＿





NeoGeo Pocket Color減價疑雲

近日在各遊戲雜誌都有NeoGeo Pocket Color快將減價傳聞，但這傳聞屬真屬假，現正揭盅…本月21日將推出全新版本的NeoGeo Pocket Color，首先由外型講起，全新版本的NGPC的體積較細（126 x 74 x 30.5mm）、更輕巧（165g）、更有多達8種顏色選擇：除了原有至酷的迷彩藍、黑色、藍色、銀色外，還有全新的透明色、透明黃、透明藍及珍珠藍，當然仍然保存有最多146種顏色同時出現及360度旋轉控制掣，而大家最關注的售價，雖然現在還未定實，但售價將比以前的相宜，全新版本亦可對應舊有NGPC遊戲盒帶及其附件。

拳皇'99贈品啟事

有關NeoGeo版《拳皇'99》中的電話咭一事，因該電話咭是日本國內專用，所以海外出口的商品是沒有隨盒帶附送，但我們為報答大家的支持，現隨盒帶隨送與電話咭相同設計報業務用K.O.F.海報及K.O.F.'99人物鑰匙扣等，那不是更好嗎！



NEOGEO POCKET COLOR軟件最速報！

The Match of the Millennium
SNK VS. CAPCOM

發售日：預定1999年12月
價格：未定
備註：預定與NGP版《Card Fighters' Clash》及DC版連動



令電玩業界震驚的大計畫
《SNK VS. CAPCOM》第二彈登場！
NEOGEO POCKET版的格鬥遊戲！

誰也曾想過，夢之對戰終於實現，曾製作多個大受歡迎作品的兩間製作廠商超越廠與廠的界限攜手合作的夢的計劃，《SNK VS. CAPCOM》終於登場，而第二彈是NEOGEO POCKET版的格鬥遊戲。

SNK VS. CAPCOM

第一彈是NEOGEO POCKET版的Card Game，第二彈是NEOGEO POCKET版格鬥遊戲等由SNK發行預定。之後，業務用版本（NAOMI底板）及DC版的格鬥遊戲則由CAPCOM發行。

SNK代表作品：「餓狼傳説」系列、「拳皇」系列、「侍魂」系列等。

CAPCOM代表作品：「街頭霸王」系列、「魔域戰士」系列、「生化危機」等。

【遊戲概要】

SNK與CAPCOM的人氣角色盡登場！

《THE KING OF FIGHTERS》的草薙京、《STREET FIGHTER》的RYU、《侍魂》的霸王丸、《VAMPIRE》的MORRIGAN等人氣角色盡登場，兩廠商的角色展開「夢之對決」。

對戰系統是設定為3種遊戲模式！

承襲兩廠商的格鬥代表作的戰鬥系統下3種戰鬥模式可供遊玩，除可用儲氣回避攻擊的「COUNTER STYLE」，隨著攻擊而增加的能源捧下，可以使用超必殺技的「AVERAGE STYLE」，可運用CHAIN COMBO的「RASH STYLE」。以上模式下，就算1名角色也可享受多種戰鬥模式的樂趣。

可享受TAG BATTLE及TEAM BATTLE！

1 vs 1的「SINGLE」、2 vs 2的「TAG」、3 vs 3的「TEAM」等3種戰鬥模式。

在奧林匹克大會中刷新紀錄為目標！

挑戰種種的競技、刷新紀錄為目的的模式。以一條生命線能源能打到多少個敵人的競賽模式「SURVIVAL」及指定的敵人數量在最快時間內全打倒的「TIME ATTACK」競賽模式等。

可登記自己專用的「MY CHARACTER」「MY TAG」「MY TEAM」

TEAM名、TAG名、MEMBER、專用模式，已紀錄的話，在選擇人物時，選「MY~ICON」，便會自動地選擇已記錄的人物。可紀錄已登記人物的戰績及設定勝出後的句語等。

好對手角色之對戰下令對戰更熱氣騰騰！

因各人物已設定有好對手的角色，RYU對京的「最強之拳」對戰及，KEN對TERRY的「全美格鬥王」對戰等，在《SNK VS. CAPCOM》的對戰下更熱烘烘。

在通信機能下，更加擴大的SNK VS. CAPCOM的世界

如使用通信連線，除了當然可以對應在10月21日發售的NGP版《SNK VS. CAPCOM Card Fighters' Clash》及今後發售預定的DC版《SNK VS. CAPCOM》將會預定連動。



CAPCOM '99 勁 GAME 迎千禧

一年一度各界機迷期待的CAPCOM遊戲展「CAPCOM '99勁GAME迎千禧」，已於上星期五完滿結束，入場觀眾無不被當日的氣氛所吸引。由於項目環節眾多，所以只會在這裏簡略地為各位介紹，首先當然是和東京遊戲展內容一樣的新作試玩啦，除了大受注目的《BIO HAZARD GUN SURVIVOR》和《JO JO奇妙冒險》外還有不少新作供來賓試玩，軟件陣容可算是歷年來最具吸引力的一次。另一方面，一批愛好Cosplay的年青人也有前來湊熱鬧，他們都是扮演CAPCOM各款著名遊戲的角色。

至於那天的焦點，無可置否應該是兩大人氣作品的比賽，它們分別是《BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE》的「THE MERCENARIES ~OPERATION MAD JACKAL」限時決戰與及《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》格鬥大會。先説《BIO》那邊由於是限時賽的關係，故此參賽者們表現得有點怯場，有些發揮不出應有的水準，結果冠亞軍由一對兄弟聯手奪得。至於《SF EX 2 PLUS》，不少健兒都是從當日早上起一直打到16強席位，其中有幾名是香港《街霸》系列的「鐵人」，但可能因《EX 2》系統上的關係故此賽果有點出人意表，最終無獨有偶都是由一對兄弟上演決勝戰，現場所見他們實力真的很高，獲取冠軍也是想所當然的。

雖然在比賽結束後整個展覽亦隨即結束，可是玩家們卻有點樂而忘返，希望來年能夠和大家再次玩過痛快吧！

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 比賽結果

冠軍：葉啟生
亞軍：葉啟豪
季軍：林永洪

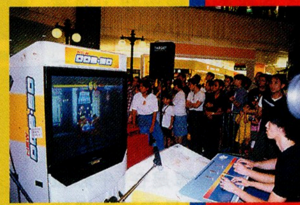
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 比賽結果

冠軍：陳志榮
亞軍：陳志強
季軍：楊志偉


■這班Cosplayers扮演人所共知的CAPCOM


■BIO HAZARD 3比賽，大家都集中精神和喪屍火拼


■「屠屍大會」勝出者與朋友們的大合照


■那邊廂街霸EX 2 PLUS又進行16強比賽


■冠軍高舉獎杯，興高采烈地向各人歡呼


■就連GAME PLAYERS也有攤位呢

有獎品益大家！！

為答謝讀者們對意見招募的來信支持，我們決定送出5本《BIOHAZARD 3》精美小冊子，雖然沒有三上真司的簽名，但同樣具有收藏價值呢！有興趣朋友就切勿遲疑了，馬上將你們的意見連同個人資料一併寄過來，頭5名來信的可獲得這份獎品。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《WILLOW》到家用機；最喜歡角色是《CAPTAIN COMMANDO》的SHO」。

今期讀者來信

Dear Sir / Madam,

我最想移植《街霸III 3rd STRIKE》到PlayStation上，《SNK VS CAPCOM》到Sega Saturn上；我最喜歡的角色是《街霸III 3rd STRIKE》的春麗。

踏入《街霸III 3rd STRIKE》的春麗已不再是個少女，但是她的勝利姿勢仍是帶有一點稚氣，給我的感覺就是他仍未長大。我覺得春麗很孤獨，沒有朋友（知己），到了這個年紀還沒有男朋友。香港的漫畫經常把RYU和春麗寫成一對情侶，但在日本方面卻把SAKURA和RYU連在一起，他們看上去只想兄妹，一點也不襯。CAPCOM往往把SAKURA的招式強化，但卻遺忘了春麗，這點令我十分不滿。為何春麗到現在還沒結婚？

《VAMPIRE》系列的LEI-LEI，在初登場在《VAMPIRE HUNTER》的時候，那張海報最令我印象深刻，LEI-LEI的無表情其實是一種美，但我最想不到的是她竟然是個十六歲的少女，而且招式弱，十分可惜！期待新一輯的《VAMPIRE》系列能有所改善！

在《BIOHAZARD 3》之中，最值得一讚的是JILL的造型十分美麗，帶有一份冷酷的美，繼春麗之後，我覺得她是我所喜歡的角色之第二，我希望春麗的造型有點像她。

P.S.希望CAPCOM能夠收到我的意見！

From: MOSQUITO

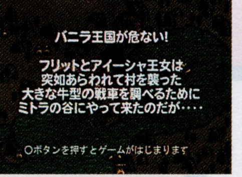
Text by 阜林三郎



體驗版大解剖

PS 製造商：SCEI 售價：5800日圓
發售日：11月18日 容量：CD-ROM
ARPG / MEM / 對應Dual Shock

在TGS'99秋中，SCE派發了《ALUNDRA 2 魔進化之謎》的體驗版，內容是當中一個稱為「牛怒戰車」的迷宮內，雖然只是一個迷宮，但已經能讓玩者了解整個遊戲的基本系統及模式。



繼續擔擔抬抬跳跳紮

基本上系統上與上集的變化不大，只是在操作上作出了一點修改而已。在迷宮外面時已可以自由跑動，跳躍等，而在迷宮內，有著各式各樣的機關按鈕，而當中有不少是隱藏起來的，不過利用LR鈕轉動畫面後，便可看得一清二楚。另外有不少機關不是用按鈕開關，而是要打倒畫面上的敵人打開的，不過並非所有敵人都是要打倒，因為單是在「牛怒戰車」裡，有數個機關是需要在場的敵人幫助才能打開。











◆打倒敵人擋路的鐵板便會消失

而迷宮中出現了不少大石，通常是擋著路，或者在大石上有寶箱，而只有利用炸彈才能炸開，不過炸彈是需要點火，雖然在有炸彈的地方常有火盤出現，但有些地方是沒有的，那怎辦？放棄？當然不是，因為有怪物當中有會噴火的，而有時候這些怪物會出現在有炸彈的地方，那麼只好放好炸彈後，把怪物引去各炸彈噴火，這樣便可連怪物一併消滅掉。





◆轉動畫面便可令被遮擋的東西無所遁形

Donkey Kong！？

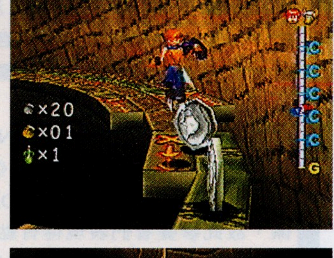
在迷宮中有一組機關是由單行的斜坡加上滾下來的鐵球組成的，筆者一看之下還以為在玩著《英雄救美》……不過這裡的目的當然不是救人，而是找到鎖匙打開中間的門。在中段會出現時間制機關，通常這類機關都會「附送」漫漫長路讓玩者跑個飽，《ALUNDRA 2 魔進化之謎》的這一個也不例外，當中更有機關需要跳起避過。





唔好追我！！

在末段會遇上事件，之後便被變成了大鐵球般的首領追，雖然只是一個不斷跑逃離鐵球追的Mini Game，但當中有著不少東西，背後追著主角的鐵球、加速的火箭、獎勵的金幣銀幣、隨處出現的缺口，還有擋路的大石、補充體力的寶物，從天而降擋著鐵球的大石等物，當跑畢全程之後便是跟首領一戰的時候。





首領是一頭會拳擊的牛，在一般情況下是傷不到牠的，只有被大石打中或者變成鐵球後打不中主角時，才會受到攻擊。反覆地避開及攻擊，一段時間後便可把它打敗，並變回本來面目——一頭牛。





TEXT BY MS

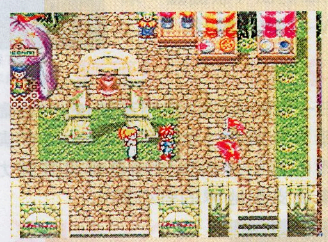
時空歷險 CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

PS 製造商：SQUARE
售價：4800日圓
發售日：11月2日 容量：CD-ROM
RPG MEM

在1995年，「超任」年代時大受好評之作，由堀井雄二、坂口博信及鳥山明攜手製作的《CHRONO TRIGGER》，終於決定在PlayStation上登場，今次除了會完全移植「超任」版的故事內容外，更會加插當時沒有的動畫片段，這個完美的配合終於再現大家的面前。

過去、現在與未來

故事背景集合了過去、現在及未來，角色們分別在不同的時空，發生不同的事情，有在中世時的魔王；在原始世界的艾爾娜；在現代的古洛羅；也有在未來的機械人，非常之多采多姿。故事由現代的王國千年祭的節日開始，古洛羅和剛結識的瑪露，參加由露嘉開設的機械發表會中，因意外令到瑪露返回過去，古洛羅為了救回她便回到過去找尋她的蹤影，展開了時空之旅的序幕。



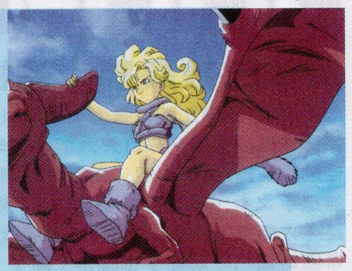






華麗的動畫

遊戲除了會加插OPENING和ENDING之外，在各名場面中均會加插動畫片段，如在魔王出場的時候、時空轉換機出發的時候等等都會有動畫播放，將以前美中不足的地方，全面修改過來，鳥山明的作畫變成動畫，看起來又有幾分似「龍珠」。



◆艾爾娜乘飛龍到艾沙拉城的片段



◆加艾魯在魔王城的一段

戰鬥系統

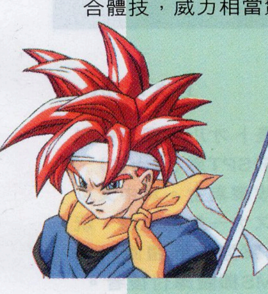
說到它的戰鬥系統，它是採用了《F.F》系列的ATB系統之改良版本，其特徵是在戰鬥時除了時間會自動流逝外，角色們會因應自己的能力和所處的位置來行動，因此玩者是不能太遲輸入指令，而且也要考慮角色所處的位置。另外角色們更能使出不同的合體技，威力相當驚人，使到戰鬥更加緊張刺激。



◆使用改良版的ATB系統



◆古洛羅與加艾魯的合體技「X斬」



古洛羅(クロノ)

擁有很強的責任感，是遊戲的主角。他自從露嘉製作時空機後便開始冒險之旅。



露嘉(ルッカ)

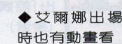
自稱是天才少女的露嘉，與古洛羅青梅竹馬，對機械很有認識，最後還發明了時空機。

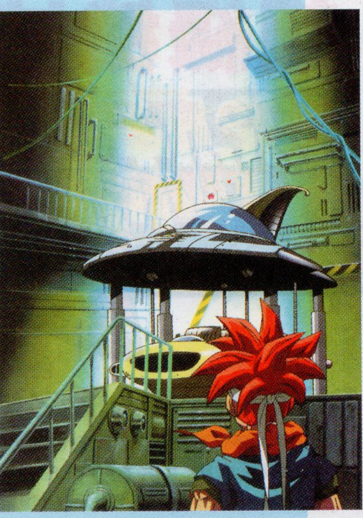
瑪露(マール)

與古洛羅住在同一時代的瑪露，是加魯迪亞王國的公主，她在千年祭中被露嘉的機械捲進過去。



◆二人使用連攜技的片段

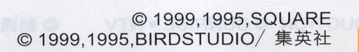




◆古洛羅發現時空轉換機



◆艾爾娜出場時也有動畫看



TEXT: IKI

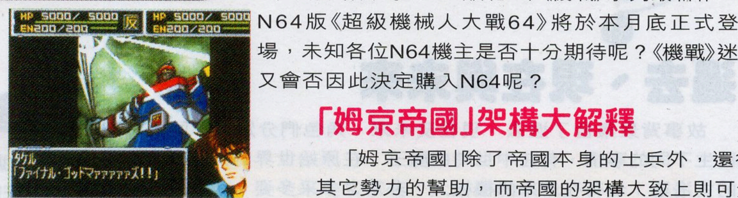


N64 製造商：BANPRRESTO 發售日：10月29日
售價：7800日圓 容量：256M
N64／SLG／對應64GB PACK

「錢」是永遠賺不完的，深受玩家觀迎的《機戰》系列繼續向這條「全機種制霸」的光輝道路邁進。(下次會唔會到J WIN版呢？)《機戰》系列最新作，N64版《超級機械人大戰64》將於本月底正式登場，未知各位N64機主是否十分期待呢？《機戰》迷又會否因此決定購入N64呢？

超級機械人大戰 64

嘩！嘩！嘩！（終於）打到嚟



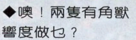
◆還記得呢招名堂嗎？

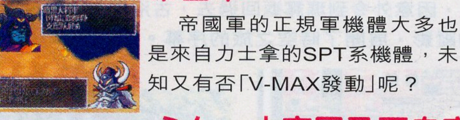
解放已被異星人佔據的地球！

「自護」的獨立戰爭過後，人類似乎仍未能擺脫戰爭中顛沛流離的生活。來自外太空的侵略者「姆京・梭柏多斯帝國」(前譯)突然出現，面對其壓倒性戰力，人類根本毫無還手之力，地球因此便陷入了「姆京帝國」的手中。可是，人類是不會坐以待斃的，3年後地球上出現了多個反帝國組織，一切似乎也應作了斷了。



◆名場面！多蒙對師匠東方不敗





◆噢！兩隻有角獸響度做乜？

「姆京帝國」架構大解釋

「姆京帝國」除了帝國本身的士兵外，還得到了其它勢力的幫助，而帝國的架構大致上則可分為：

帝國軍

帝國軍的正規軍機體大多也是來自力士拿的SPT系機體，未知又有否「V-MAX發動」呢？



◆SPT系機體的迴避率不俗

ミケーネ帝國及百鬼帝國

來自《三一萬能俠》及《鐵甲萬能俠》的地獄大元帥和暗黑大將軍，他(佢係人咩？)們與帝國軍合作的真正目的恐怕也是想借其勢力幫助自己達成支配地球的野心罷！

SCOOP！《機戰》史上首次出現的合體必殺技

大家睇見嗎？你「FEEL」到嗎？無錯，今集《機戰》中玩者可以把兩部機體合作使用合體必殺技把敵人炸個灰飛煙滅，一些「幻之名場面」如鐵甲萬能俠＋三一萬能俠一起放死光的情景將可呈現眼前。(我就好想用斷空我＋V型電磁俠用劍前後夾攻一斬一齣)雖然這些合體技的型仔度及破壞力皆達致「爆燈」境界，然而也有使出條件的限制啊！另外，在本作中，一些在原著中有戀人關係的角色如兜甲兒及弓清華等，只要把這些角色的機體移至彼此鄰近，角色的攻擊力、防禦力也會大幅提昇，而地圖上有心形圖案便是有戀人關係的角色的證明，以愛情的力量把巨惡擊倒罷！(唔知有冇愛情合體技？筆者印象最深是當年《新機戰》中多蒙及玲的「石破LOVE LOVE天驚拳」)



◆兩個萬能俠又點會眼光光放死光



◆唔該！再來三個「落劇多奔治」！！

◆愛情才是最大的力量！

スペシャルズ

來自《GUNDAM W》的積古斯，他們幫助帝國軍的真正目的又是何在？想肅清地球嗎？真實系角色的宿敵。

◆《GUNDAM W》的積古斯，他會加入我方陣勢嗎？

超級機械人大戰LINK BATTLER



64《機戰》前哨戰！

GB 製造商：BANPRESTO
發售日：10月1日 售價：4500日圓
SLG／對應GB COLOR／對應SUPER GB／對應通信CABLE

不知大家有否印象，《機戰》系列原先是來自91年GAMEBOY作品《超級機械人大戰》，故此今次在GB COLOR推出《機戰》系列最新作可說是回歸發源地之作。

GB版及N64版之連動

相信有睇開《遊戲誌》的讀者也知道，GB版的《超級機械人大戰LINK BATTLER》與N64版的《超級機械人大戰64》彼此也互相聯繫，兩者的資料也能互相交換，例如在GB版中出現的角色，可能會於N64版登場，當然，亦有可能因此在N64版中追加了新劇情。



◆由於GB版的聯繫，在N64版中追加了新劇情

◆超獸機神也會出場

◆小心選擇出戰陣容

◆鐵甲萬能俠正在使出「阿姨呀CUTTER」(發音)

◆在武器店內，玩者可為各機體裝備4種武器

GB版內容

基本上，GB版的內容分為「公式LINK戰」、「TITLE戰」及「自由對戰」三種模式，然而，由於版位所限，我們只集中討論「公式LINK戰」，但就開始討論前，請先容在下解說一下其內容。在「公式LINK戰」中玩者須以擊倒敵方隊伍為目標，當中包括了由D級至超A級的難度，難度當然隨級數遞增。

D LINK戰的攻略

TEXT: IKI

對トオル戰

D LINK戰最初的對手是トオル，留意這隊的機體大多也屬於SPT系(力士拿)，特點是以遠距離攻擊為主。其中又以ボチューソ及レスナー最為難纏，玩者應以近距離攻擊強的機體應付前者，遠離攻擊的MS機體應付後者。



◆對方的SPT系機體十分難纏

對早見アキラ戰

早見アキラ隊伍的機體大多也屬於超級機械人系，由於其近距離攻擊實在太強，故最好先以MS系機體作遠離攻擊來削弱其HP，然後才把其擊倒，要注意的機體是三一萬能俠及戰國魔神。

對レオナ戰

レオナ隊伍的機體分配十分平均，登霸可作近距離攻擊，高達MK-II遠近皆宜，六神合體中的佳因又可作遠距離狙擊。應付方法只能以平均型隊伍出戰，保留遠距離攻擊的機體。小心對方的神龍高達。

對キャシト戰

BOSS戰中敵方隊伍的機體的確十分強橫，單是一部卡碧尼MK-II已教人十分頭痛，至於打敗她的方法？那便留待給各位自己發掘了。

TEXT：MARKS

新RIDGE RACER
（暫名）

PS2
製造商：NAMCO
發售日：未定　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
RAC/MEM/

以可愛的PAC-MAN而得到大家認識的NAMCO自從在PlayStation上推出第一集《RIDGE RACER》之後，這名字就開始成為一眾賽車迷的熱門作品，而後來的《RIDGE RACER REVOLUTION》、《RIDGE RACER Type 4》等，更奠定了《R.R.》系列在玩者心目中的地位。隨著PlayStation 2的發表，NAMCO亦將這個系列帶到新主機上，究竟質素如何？就要各位自行決定了。



虛擬=真實？



追求賽車速度感及爽快感的《RIDGE RACER》系列在每集裏都出現各種多姿多彩的模式，而每種新增的遊戲玩法都令玩者得到磨練不同駕駛技術的滿足感，以及可駕駛不同車種的樂趣，既然這樣今集的遊戲玩法亦都成為了各位的注視目標之一。只可惜其中的模式現在還未公布，不過今次就要讓各位看看《新RIDGE RACER》的遊戲畫面。



效果

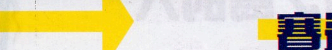
《新RIDGE RACER》的新增要素中，亦會加入賽車於賽道上行駛的效果。漂移或制動時輪胎與地面摩擦產生的白煙，和賽車在高低起伏的賽道上飛馳的火花等效果都會被追加，而令當中的比賽更具白熱化和真實。

REPLAY

在賽車遊戲裏，每次比賽完畢後重播比賽過程經已是既定的慣例，而

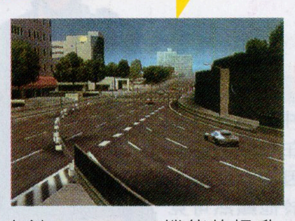


《新RIDGE RACER》暫時已知會採用固定位置、追隨車輛和上空遠視的三種視點，從而組合出具有壓迫感的REPLAY片段。



背景





由於GRAPHIC機能的提升，背景的顯示亦得到改變。今集背景的質素不單不幅度的提升，更利用了強勁的機能，將遠處的建築物清楚地顯示出來，這是之前賽車遊戲無法做到的，而仿佛將真實的世界搬進了遊戲的立體空間裏。

賽道

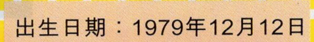
各位從畫面中是不是感到一種似曾相識的感覺呢？因為圖片中的賽道所出現的就是第一、二集初級賽道的起點直路至隧道那段路，這樣玩者將可再次體驗這段賽道。



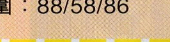
深水藍

自從《R.R.》的RACE QUEEN—永瀨麗子在1996年發售的《RIDGE RACER》首次登場後，她就繼續在這系列中登場，而今次在PlauStation 2中登場的RACE QUEEN將會由另一位美豔少女—深水藍取締。





出生日期：1979年12月12日
年齡：19歲
星座：蛇夫座
血液：B型
出身地：神奈川
身高：168cm
體重：49kg
三圍：88/58/86



TEXT：MARKS

ETERNAL RING

エターナルリング

PS2	
製造商：From Software	
發售日：未定	售價：未定
容量：未定	記憶：未定
RPG/MEM	

RING的無限魔法？

曾製造過《King's Field》系列與《Shadow Tower》等多個出名作品的From Software除了開發《ARMORED CORE》之外，亦同時開發着另一PlayStation 2的RPG作品—《ETERNAL RING》，而玩法就好像《Shadow Tower》那樣以第一身視點來進行冒險。這個遊戲最大的特徵就是使用隱藏在指輪裏的不同魔法力量，從而產生使用上的變化。



舞台

《ETERNAL RING》遊戲的舞台就是擁有魔法力與沉睡巨大龍的島嶼。主角因為皇帝的受命，而到達充滿溶岩地帶、被水淹沒的神殿等，以及分開6個擁有沉睡中巨龍地區的島嶼—『不歸之島』進行調查。

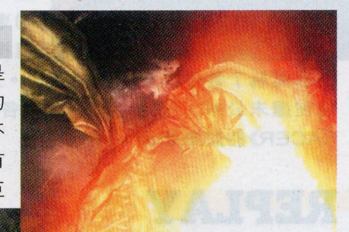


冒險

今次皇帝派遣主角調查『不歸之島』的主要目的就是打倒沉睡在島上的六條巨龍。進行遊戲時，將會以立體多邊形表示出非常真實的島，如不同的地形、隨著時間演變的天氣變化等。主角在島嶼上當然不會簡簡單單的找到龍的位置，不單要排除地勢的阻礙，還要將其中地勢加以利用，來開闢一條前進的道路。

龍之咆哮

由於主角旅程的目就是屠殺六條支配著不歸之島的巨龍。每條巨龍當然都有不同的特徵，暫時估計將會有風、冰、土三個屬性的巨龍，另外它們亦會分開沉睡在六個不同的地方，不過要找出牠們的下落就未必是一件容易的事件。





逆光之城

吊橋與遺跡



指輪的魔力

封印了不同魔力的指輪只要套在手指上，再唸上魔法的呪語便可引發出指輪中的魔力。不過指輪套在哪隻手指上都會令使用的魔法產生變化。基本上，母指就是決定魔法的類別，而其餘的四隻手指則會決定追蹤、爆炸等附加效果。雖然封印在指輪的魔法有火、光、闇、雷、冰、風、土七種，但它們都有各種不同的效果，而屬性則有八種。







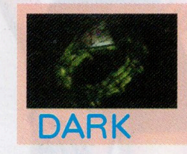
WIND



FIRE



ICE



DARK

被派遣不歸之島的人



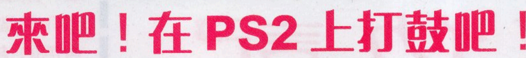
加因・摩根

戰亂中失去了其雙親的他在戰場上徘徊時被希因加利亞軍所救。由於他顯然可見的卓越軍事能力，所以被調配到護衛隊。

By:阜林三郎



PS2	售價：未定	製造商：Konami
	發售日：預定2000年春	
	容量：未定	記憶：未定
	ACT / MEM / 對應專用控制器	



來吧！在PS2上打鼓吧！

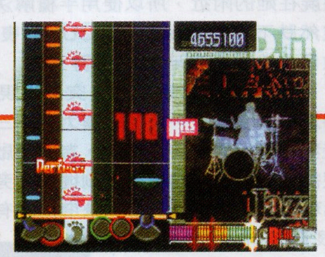


現時在遊戲機中心的受歡迎程度比《beatmania》更甚的《drummania》，決定移植至PS2之上！即是說各位愛鼓之人，到時可以躲在家中打個飽，又或者在家中練出精湛鼓技，再到遊戲機中心表演一番！

基本上遊戲與真正的打鼓非常相似，三鼓兩鑼，分別叫「Hihat」、「Sinea」、「HiTam」、「LowTam」及「Sinbal」，再加上一個腳踏的低音鼓，玩者只要看著畫面向下流的提示，在提示到達底部的Shot point時打顏色對應的鼓便成。

而遊戲分三個難度，低難度的Practice、中級難度的Normal及高難度的Hard。在Normal及Hard只要下方的能源棒扣盡便算Game Over，俗稱「Cut歌」。然而連Practice的難度也感到難的話，可以利用家用版特設的Practice Mode好好練習一番了。除了Practice Mode，PS2版還會有Free Mode，讓玩者自由選擇喜歡的歌曲來玩。





既然之前推出的家用版bemani系列都有專用控制器，今次《drummania》也不例外，當然有推出專用的控制器了。大家認為這個控制器的外型怎樣？

PS2	製造商：SUNSOFT
	售價：未定
	發售日：預定明年3月4日
	TAB

STREET麻雀TRANCE 2

TEXT：SAM

■這個會不會是遊戲推出後的TITLE畫面呢？

街頭打牌唔會犯法？

■暫時未有遊戲畫面，先看看CG圖片吧。



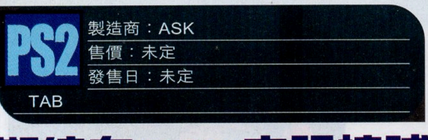
■角色表情，無論遠近，同樣出色。

■麻雀枱已經有，不過麻雀就未見影。

《STREET麻雀TRANCE 2》是與PS2同日推出的遊戲之一，而當中最大的特色，就是以多邊形製造出來的角色。基於PS2的機能，處理多邊形的速度會更快，這樣角色便可以在遊戲中做出一連串的動作，例如：碰牌、槓牌、叫糊、自摸等等動作，就連角色表情方面也能做到不同的變化。此外作品另一個特色就是遊戲會在街頭進行，相信到時定會見到一些超真實的街頭背景了。

※以上圖片皆是開發中畫面

撞球BILLIARDS MASTER 2(暫稱)



PS2	製造商：ASK
	售價：未定
	發售日：未定
	TAB

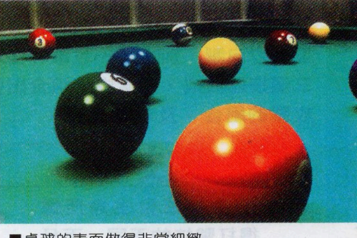
期待在PS2中玩撞球

TEXT：SAM



■十分有氣氛的背景

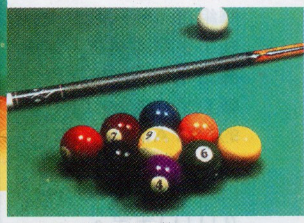
驟眼看來，還以為這些是照片，但發覺原來是ASK在PS2發表推出的《撞球BILLIARDS MASTER 2(暫稱)》的開發圖片。不過以PS2的CG播放質素，這些區區圖片簡直是輕而易舉的事，可是暫時也未能作任何肯定的說話，終歸一句，還是等遊戲推出後才作其他研究吧。



■桌球的表面做得非常細緻



■就連袋口金屬部分也能做到反光效果



■幾可亂真的開發圖片

 ※以上圖片皆是開發中畫面

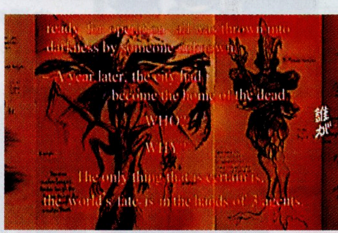
TEXT：MARKS

DC
製造商：SEGA
發售日：10月28日 售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：未定
ACT/2P/MEM

ZOMBIE REVENGE
喪屍復仇記

由於最近取得《ZOMBIE REVENGE》於東京GAME SHOW'秋中展出的體驗版，所以筆者會在遊戲推出之前率先為大家介紹當中的遊戲內容，包括序章故事、角色的特殊操作、角色技的組合。另外，在遊戲差不多完成之際，SEGA終於公布《ZOMBIE REVENGE》可以下載遊戲至VMS，玩法就是透過給予食物以及訓練等令角色成長。

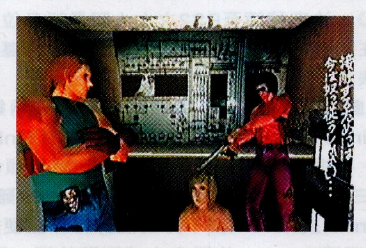






序章 YBYYBBYY

當毒島力也他們收到ZEN的E-MAIL時，便出發前往倉庫拿取一張磁碟。最初會有4隻喪屍出現，利用手槍長距離逐一擊倒。之後在視點一轉突然出現兩隻手持SHOTGUN而身穿紅色服飾的喪屍，和另外兩隻手持警棍的喪屍，當然小心持槍的喪屍，因為被擊中會有很大的DAMAGE，所以毒島力也他們便立刻解決這隻喪屍。



在倉庫中終於見到手持磁碟的女性，但由於有兩隻喪屍在她的附近，所以便用手槍解決，而同時天花板卻突然跌下兩隻手持SHOTGUN的喪屍，幸好地方細，數目少，便輕易地擊倒他們。

不過當步出倉庫不久，突然出現巨大生物，雖然初時沒有還擊之手，但當的體力剩下三份之二時，便開始發狂，幸好最後將它擊倒。為了開啟剛才得到的磁碟，便需要走過狹窄的通道，到達通道旁的房間。不過通路內卻出現五隻喪屍，由於空間狹窄而沒有多餘的回避空間，所以很艱辛地才能擺脫他們。雖然進入房間時就看見電腦的位置，但遇上兩隻喪屍的阻撓，最後亦能平安無事地確認了磁碟……

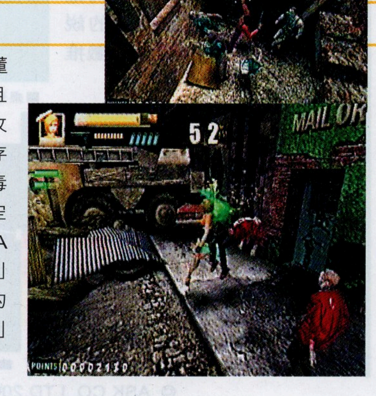


攻擊的方式 YYBBYY

雖然《ZOMBIE REVENGE》的操控由方向掣，加擋格、攻擊和槍攻擊三個按鈕而成，但當中卻組合出多個攻擊的組合，及攻擊模式。

連續技

由於三位主角所懂得打擊技的不同，而且每角色都有其獨特的攻擊組合，所以遊戲中存在了多種連續技，如毒島力也的「毒島流真空斬」(YYYY)、LINDA的「STAMP KICK」(YBYY)、STICK的「STICK RUSH」(LLLLL)等等。



特殊技

遊戲中除了連續技之外，亦會有特殊技存在，而它們都是可幫角色回避喪屍攻擊、解開被包圍狀態如：向前滾開—前轉(X+Y)、攻擊從後偷襲的喪屍後方攻擊(X+B)、全方位攻擊但會消耗體力—全方向攻擊(X+Y+B)、捉著喪屍來攻擊—HOLD(Y攻擊擊中時，畫面左方出現按鈕再選按Y/B)、被喪屍打倒的瞬間反擊—GRARD & ATTACK(被喪屍打倒時連按B掣)。

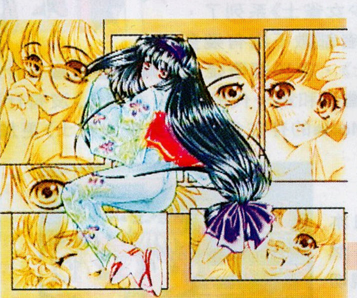


隔世的感覺，讓人怦然心動‥‥

DC
製造商：SIMS
發售日：9月23日　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：20 BLOCKS
AVG／對應VMS／對應VGA BOX／震動PACK

幻影月夜

電影《人鬼情未了》及《星願》所講述的均是感人的人鬼戀故事，未知其動人的故事情節有否打動你的心靈？縱使在現實生活中這是不可能發生的事（一有你就驚喇！），但來到遊戲世界內，閣下將有機會親身經歷一次人鬼相戀的故事。DC的AVG最新作《幻影月夜》，遊戲中其中一名主要女角將是一隻女鬼，閣下能否令到這段隔世情緣開花結果？



內容淺介

雖然上期《遊戲誌》已為大家簡略地淺介過遊戲的大概內容，然而，為了更進一步照顧不同讀者的需要，筆者遂不厭其煩地再作內容淺介，請大家多多包涵。（一好明顯我係響度呃版位，咁又點？）話説本作的主角原為一名平凡的高中生，然而在某日的放學途中，他偶然於公園內邂逅了一名穿和服的少女亞也美，但其實亞也美是一名已死去多年的「幽靈少女」，而且她原來更是主角曾祖父當年的小情人。相信她今次出現的目的，正是為與舊情人的子孫再續未了緣‥‥

系統介紹



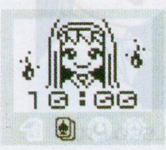
基本上，本作與一般的戀愛AVG相若，同樣是以環繞主角平常的生活所引發出來的愛情故事，然而，由於它是AVG遊戲的關係，故「睇字多」是在所難免，遊戲的基本故事流程會以「大量」文字表達，故大家亦可把它視之為一款「電子小説」類型的遊戲，這點玩家可要留意了。另外，遊戲的進行時間是由6月21日至9月1日，在這兩個月左右的時間內，玩者將會遇上多名角色，隨玩者在會話文章模式中選擇不同的分支，遊戲亦會發展出不同的故事內容。也許會有人認為遊戲只得兩個月的遊玩時間未免流於太短，但大家只要繼續玩下去，便知遊戲中的「一日」也會耗上閣下不少時間。





SCOOP！不可小看的贈品模式！！

相信大家也知道這隻遊戲是對應VMS的，但並不是其他VMS一般DOWNLOAD一些MINIGAMES那麼簡單，因為這些MINIGAMES是對於完成（攻略）遊戲是十分有用的。此外，在這個贈品模式（おまけ）內，玩者不但可以看回一些CG鑑賞畫面，更可在此處來確認EVENT的完成率，這對於攻略遊戲的確是十分有幫助。





遊戲的選擇

除了在會話文章模式中選擇不同的分支，會令遊戲發展出不同的故事內容外，在放學後及假日中玩者亦可自由選擇移動的場所，前往不同的場所可以遇見不同的女角，而且只要按START掣便可開啟MENU畫面，之後再選「CALENDER」這選項便可查看先前那日與那名女角發生「出會事件」（邂逅EVENT）。另外，留意玩者一先只能限制於個別女角發生「出會事件」。





其它女角介紹

大嶋つむぎ

就讀於月夜野學園高等部的一年生，在映畫部諂當文書及文藝等工作，是遊戲中另一女角朝霧南的好友。為人性格沉靜，往往觀人於微，對於主角及朝霧南倆人間的關係抱有極大興趣，今年才十六歲的少女。



御所颯姫

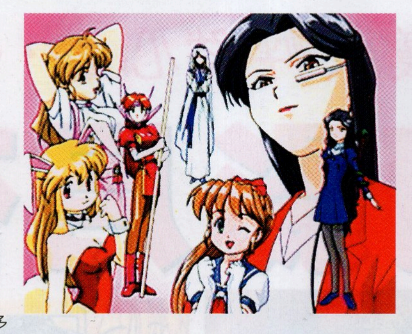
最近才轉讀月夜野學園高等部三年的轉學生，有關她的真正身份仍是十分神秘，只知她對於陰陽術、靈界學説等也頗有研究；另外，她對於亞也美似乎抱有敵視的態度，原因至今仍是不明，今年十七歲。



text by：ABO

アイドル雀士をつくっちゃおう

製造美少女雀士

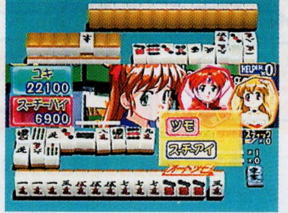






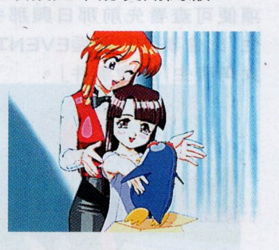
JALECO最煞食的遊戲要數《美少女雀士》系列了，出完一集又一集，移植版又多，筆者都數不出有幾多集了。今回接手玩《製造美少女雀士》，當初都懷疑一隻麻雀遊戲會有什麼新點子呢？當然如果只玩Scenario Mode你會發覺遊戲進行和第一代的《美少女雀士》沒有什麼分別。似乎今次重點要放在Making Mode上，Making Mode的存在令《製造美少女雀士》更加耐玩。

超親切設定



相信麻雀大把人識玩，即使是日本牌例，筆者也不適宜在此講述玩法。然而《製造美少女雀士》的設定實在太親切了，打牌中按Start呼出Menu有三個選項。頭一項Give Up即放棄，在Scenario Mode中Give Up大概沒任何意義。不過在Making Mode時，假如對方配牌比自己好得多，而又即將要食糊，倒不如索性Give Up，以免損失太多Point。第二項OMAKASE是代玩者打，設立用意是希望吸引到連不曉麻雀的人都會玩此Game。第三項自動自摸，當玩者立直（叫糊）後，電腦會自動摸牌和捨牌（除非遇上有得槓牌或糊牌），此項設定不妨長期開啟。

SCENARIO MODE



飾演SUCHIE-PAI，從6名女子中選擇一人作為Partner，輪流玩麻雀和Panel Match（神經衰弱？），並發展出各自故事的傳統模式。打爆此模式兩次（要選不同Partner）才可開啟Making Mode，或者閣下會覺得很麻煩，但又是否知道Scenario Mode的流程有幾短呢？

PANEL MATCH

撲烏龜大家都知道是什麼回事了，Panel Match正是以此形式讓玩者獲得有利於戰勝對手的「矛招」。

必殺技

SUCHIE STICK：立直後必定會一發的超級叫糊棒，即使糊牌已經出盡仍能發揮威力，肯定叫對手為之氣結。

SUCHIE EYE：看透對手的手牌，因為不能看透衣服，筆者比較少用。

FIRE折檻（責打）：出沖的時候用「火炎折檻」將剛打出的牌打至焦黑，叫對方不能糊牌。此後如果再出沖便大糊塗了。

SPECIAL召喚：下次配牌後遇上不要的牌可以換走。

RANDOM

SERVICE：讓玩者瞧一瞧Panel內容，只要認清Pattern即可。

SHUFFLER：攪亂牌位，只要事先記下牌背的英文字母便不用怕。

PANEL CLEAR：立即過關，有悲亦有喜（自己想想）。

必殺技 HELPER

Helper指進入遊戲時選定的Partner，各自有不同的招式。

天野麻衣「本日推薦Pizza」



◆發動條件：立直後

◆效果：對手五次摸牌期間必定出現玩者要糊的牌

水野佑紀「YUKI SMASH」

◆發動條件：立直後

◆效果：當局最後的自摸牌必定會讓玩者食糊

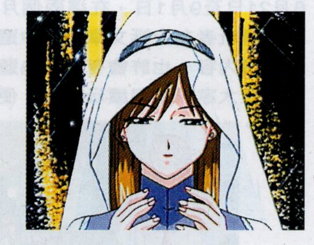
MILKY PAI「MILKY MISSILE」

◆發動條件：槓牌後

◆效果：槓了的牌都變成龍牌



索子聖羅「奇蹟之炎」



◆發動條件：食糊時持有索子的暗刻牌（三隻同種類未翻出來的牌）

◆效果：暗刻牌變成龍牌（表面上此招比Milky Missile弱）

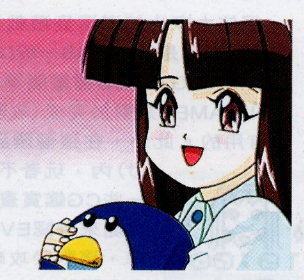
早乙女ちるる「全魔力解放」



◆發動條件：食糊時

◆效果：得點二倍（對方失分兩倍）

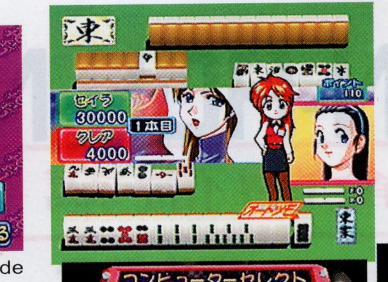
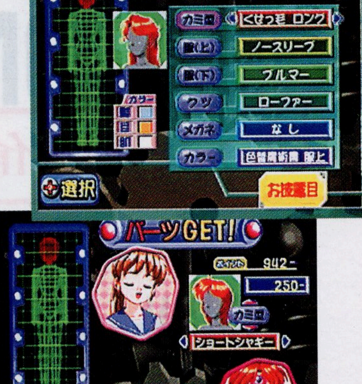
櫻井美優里「美優里的願望」



◆發動條件：配牌時

◆效果：一定會配出暗刻的龍牌

MAKING MODE


Scenario Mode的最終首腦是SUCHIE MKII。Making Mode講到SUCHIE PAI為SUCHIE MKII重新設定人格、收集部件、最後打敗天才科學家早乙女ななみ的故事…。設定人格分為Alpha(內向純品)、Beta(開朗活潑)、Gamma(風騷可人)三種。至於收集部件則從Scenario Mode玩者所完成的角色手上取得，總之建議完全制霸Scenario Mode才玩Making Mode比較好。此模式沒有矛招用，得勝後用獲得點數購入新部件。部件計有體型、髮型、上衣、下裳、眼鏡、鞋子，連同身體各部顏色…組合不同部件砌成的角色Pattern數目共計有13億7823萬5250種(JALECO聲稱)…唔，始終是個數字遊戲。

新角色介紹

索子聖羅

22歲／A型／7月7日出世
性格：認真而有潔癖症的博愛主義者
SIZE：T167．B96．W59．H89cm
興趣：祈禱與午睡




早乙女ななみ

18歲／B型／8月17日出世
性格：冷靜冷酷的合理主義者，過度自信
SIZE：T170．B82．W55．H84cm
興趣：破解DNA配列與每朝跟隨廣播做體操



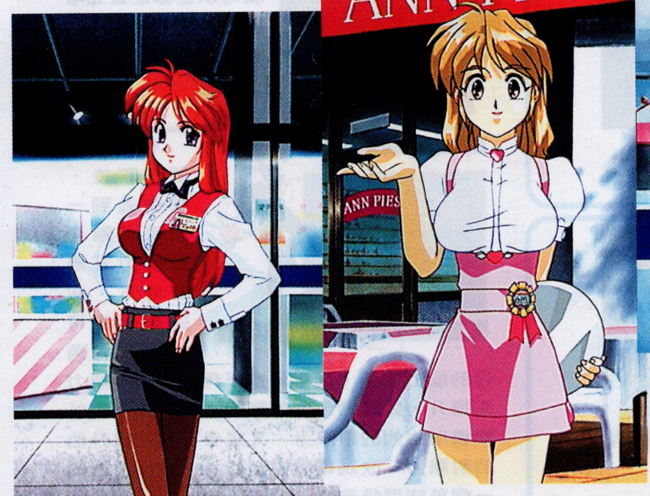
早乙女ちるる

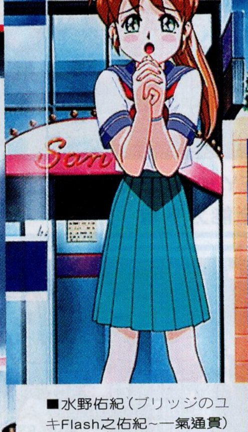
18歲／B型／8月17日出世
性格：愛充大頭鬼
SIZE：T142．B76．W50．H78cm
興趣：調教寵物與鍊藥

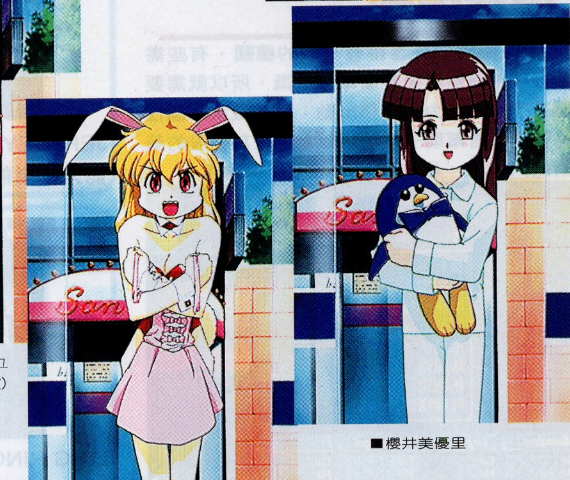
SUCHIE MKII (Claire)

一切不明




■SUCHIE PAI
■天野麻衣(アンコのマイ暗刻之麻衣)


■水野佑紀(ブリッジのユキFlash之佑紀～一氣通貫)
■MILKY-PAI


■櫻井美優里

TEXT：悟空

ESPION-AGE-NTS

高級小偷的偷竊行動

ESPION-AGE-NTS™
INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

PRESS START BUTTON

DC
製造商：NEC HOME ELECTRONICS
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM
1P／SLG／對應ARCADE STICK、對應震動PACK

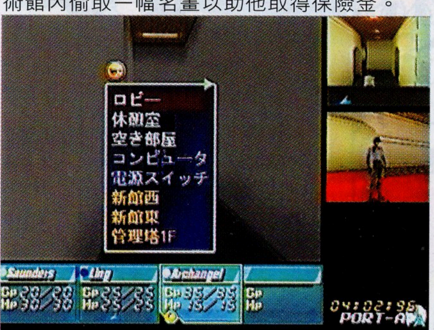


一隻以執行種種特別任務的特務式遊戲，遊戲的目的是按照客人的要求去完成任務，每種任務大都是需要玩者去偷走一些物件，這些物件全都是一些貴重物。在執行任務期間，玩者要一次過控制3至4位特務去執行任務，而每位特務本身都有一種得意技術，如電腦、開鎖、爆破和藥物使用等，玩者需要利用每位特務的能力去解開任務中各個機關，而今期筆者會將遊戲第一個任務作一個簡單的攻略刊登給讀者，希望會對大家有點幫助。



任務須知

遊戲中每個任務都有不同的機關，有些需要爆破、有些需要豐富電腦智識，所以就需要擁有不同的能力的特務出動，而遊戲第一個任務是要玩者幫助一位美術館老闆在其開設的美術館內偷取一幅名畫以助他取得保險金。



操作簡介

在行動前，畫面會給玩者顯示任務中各個要點，之後就會告訴玩者執行任務的特務會有多少個，之後就可以開始執行任務，但在任務執行前，先教大家遊戲的基本操作方法。



操作方法：

十字掣	MAIN/行動選擇
X掣	按著不放可轉換角色畫面
Y掣	叫出指令欄
A掣	叫出指令欄/決定
B掣	取消
START掣	遊戲畫面、地圖畫面轉換



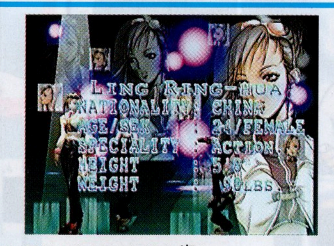
開始行動

行動時間：10分鐘之內
任務完成酬金：E$400,000,000

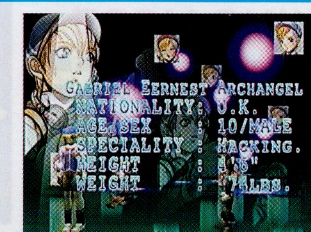
今次任務所派出的特務共有三人，分別是：



JEFFREY K. SAUNDERS(25歲)
能力：全能力平均



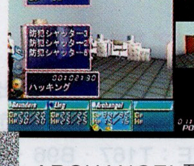
LING RING-HUA(24歲)
能力：開鎖



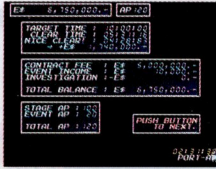
GABRIEL EERNEST ARCHANGEL(10歲)，
能力：電腦控制



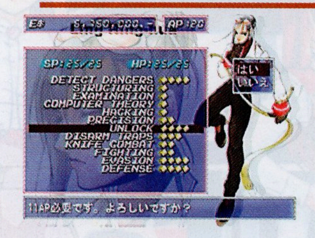
一開始三人都在可同位置，SAUNDERS暫時不能移動，而LING和ARCHANGEL的位置比較接近，只是一門之隔，先控制LING打開通往ARCHANGEL位置的門，開鎖後控制ARCHANGEL到管理塔2F的制御室，但在制御室有一名警衛看守著，所以不會攻擊的ARCHANGEL是不能就這樣到制御室的，應先控制LING先到制御室將警衛解決，之後才讓ARCHANGEL進入，在制御室內叫ARCHANGEL將房內兩部終端機的六個密碼解除，之後SAUNDERS就可移動，先叫SAUNDERS去到新館東的警衛室等候，跟著叫ARCHANGEL西塔2F事務所將電腦內的經營DATA更改，之後SAUNDERS就可以將警衛室內的警報裝置開動和解除二個紅外線裝置，最後三人就可以全都走去北塔2F特別展示室將名畫偷走完成任務，進入收取酬金畫面。







角色能力升級



在完成一個任務後，都會去到一個可以幫角色能力升級的地方，在這裡玩者可以將所有角色的能力提升，玩者可視乎角色的基本能力來提升，如某角色的射擊能力強，那就可以繼續增強他的射擊力，又或者可以不提升他的射擊力，改為電腦控制能力，將他改造成一個萬能型特務。



始終都落實移植

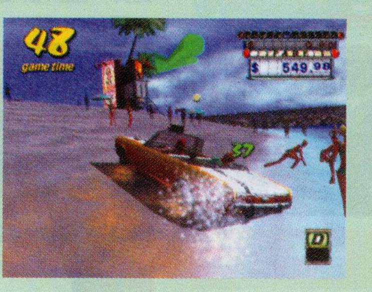
DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：2000年1月 容量：GD-ROM
1P／RAC／對應專用車太★盤

以NAOMI製作，在街機大受歡迎的的模擬賽車遊戲——《CRAZY TAXI》，由遊戲推出當日已開始有傳言說會推出DC版，但廠方世嘉一直都沒有回應，但早陣子世嘉終於宣佈會將這隻以亂衝亂撞將乘客載到目的地為主題的賽車遊戲移植到DC上，相信一眾聽到這消息的DC玩家一定非常高興，現在就將廠商最新公佈的消息為大家送上。



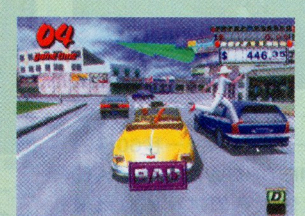
移植度只有40%

廠方公佈的遊戲畫面雖然只有40%，但從這些照片中已可以看到和街機版一樣的質數，如果這真的是只有40%的開發度，那到了遊戲開發至100%時，筆者真不敢想像。



DC版會與街機版有何分別？

另外從《CRAZY TAXI》的開發者管野顯二先生口中得知DC版會將街機版的所有隱藏要素完全移植，即是「CRAZY DASH」及使用人力車等隱藏要素都會出現在DC上，另外管野先生亦說除了街機的隱藏要素外還會為DC版增加一些原創模式，不過會增加的是甚麼原創模式就沒有透露，筆者推測其中一樣相信會是將遊戲版圖擴大，不過是真是假始終都要等廠方向外界公佈才會知道。看完這幾段消息已足夠叫支持者熱切期望，筆者希望DC版的發售日可盡早確定，必得令一班《CRAZY TAXI》的FANS等那麼久。

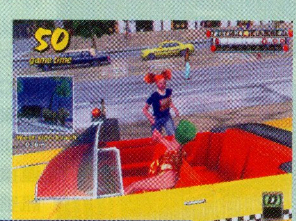




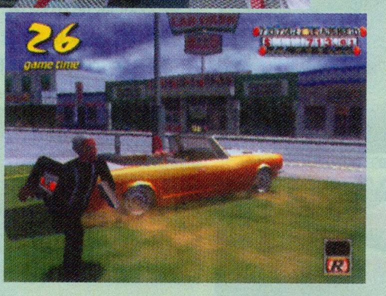


會否對應 MODEM？

DC版除了會有原創模式外，能否利用MODEM進行連線對戰？從現在所得的消息中，暫時未知遊戲會否對應MODEM，不過以DC的先例來說，已有《RALLY 2》這隻賽車遊戲對應MODEM進行連線對戰，相信《CRAZY TAXI》能夠蒐應MODEM進行連線對戰的可能性很大，而且賽車遊戲始終是與人比賽會總比自己與自己比賽好得多，希望世嘉這隻《CRAZY TAXI》推出之時不會令我們失望。







TEXT：時雨

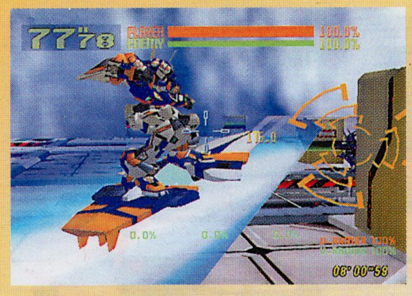
CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

M.S.B.S. Ver 5.4

YOUR NEW ENEMY IS APPROACHING...

DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓 發售日：99年12月9日
容量：GD-ROM 記憶：未定
ACT／MEM／對應TWINSTICK、震動器、對戰線

戰鬥，開始。

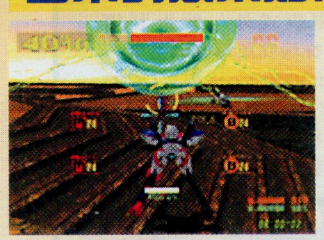


對全港的《VIRTUAL ON》FANS來說，9月17日絕對是值得高興的一天，因為SEGA在當日的GAME SHOW中展出了《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》(以下簡稱《VOOT》)的可試玩版本，不但11部VR全部可用，同場更展出了專用控制器TWINSTICK。



不過香港玩家最關心的還是通訊對戰的問題，由於香港沒有SEGA的遊戲SERVER，導致DC玩家都不能使用MODEM對戰。而《VOOT》又是一隻強調全畫面對戰的遊戲……難道我們《VOOT》迷真的那麼命苦？

出來的效果如何？



曾玩過電腦的網上對戰遊戲之玩家都應該知道，用MODEM來對戰是有TIME LAG(時間差)的，例如A玩者在自己的控制器按下X掣，這訊息先要傳送到B玩者的電腦上，待雙方的資料同步後，遊戲才可以繼續進行。由於傳送資料需時，所以玩者會發覺遊戲「窒下窒下」，流暢度大減。那麼《VOOT》有沒有這問題？答案是「沒有」！首先說說CABLE對戰，由於是直接連接的關係，不會有傳送速度不足，或電話線質素不佳導致訊號受干擾的問題，因此畫面仍然一直可以保持一秒60格的水準！至於MODEM對戰，在GAME SHOW當日SEGA在會場內設置了一個專用SERVER，供玩者們試玩。而出來的效果比想像中要好，最值得激賞的是遊戲仍然可以維持一秒60格的流暢度(即使是《RALLY 2》在對戰時窒格現象也會比正常時嚴重)！不過和使用對戰CABLE時相比，控制時的反應則略有遲緩的現象，但仍是可以接受的範圍。



TWINSTICK的控制感

玩《VOOT》又怎可以少得TWINSTICK？在GAME SHOW出展了的TWINSTICK從外表看除顏色外和街機用的並無分別，但在各方玩家使用過後，評價則是好壞參半，主要是由於控制杆的感覺太鬆，像是拿着兩支ANALOG桿一般，加上底盤不夠重，在戰鬥激烈時，一不小心整個控制器就會被玩者大力抽離枱面……玩慣街機的玩者可能稍有點不滿。不過就會場所見，有人仍可以毫無問題地控制自如，因此相信習慣了問題就可以解決。

如果大家不想另外購買TWINSTICK的話，用DC的手掣都可以，但要做出各種「高難度動作」就不太可能了……



◆這就是DC的TWINSTICK了！

◆由於TWINSTICK真的很輕，試玩當日工作人員經常要幫玩者按着它才可

◆顏色用了清淡的灰色，上面還有VMS插入孔

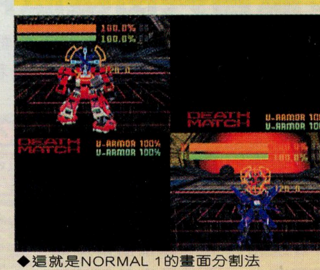
大喜訊！《VOOT》竟然對應對戰CABLE？！

沒錯！由於實在有太多玩家向SEGA反映希望能用CABLE來對戰的關係，SEGA終於從善如流，在MODEM對戰、畫面分割對戰之外，加入CABLE對戰的機能，讓玩者可以將兩部DC連接，享受全畫面對戰的快感！



◆用上2台DC和2部電視＝街機一樣

有4個模式的分割畫面對戰



◆這就是NORMAL 1的畫面分割法

對非《VOOT》迷來說，要玩對戰但又沒有朋友有DC主機的話，分割畫面就是唯一的方法了。但各位記得SS版《VO》時的分割畫面嗎？不論是上下分割還是左右分割，效果都強差人意，因為玩《VO》時玩者一定要對周圍的環境瞭如指掌，畫面剩下一半，代表玩者接收的情報量也只有一半，戰鬥時便難以作出正確的反應了。因此SEGA今次汲取了SS版的教訓，除了上下分割和左右分割外，還加入了將畫面按比例縮小成4分割的大小，並將之放置於畫面左上和右下角(適合普通4：3電視)，或者是將之並列放置(適合16：9電視)的兩個新模式。當然在分割畫面的情況下，多邊形數會有所減少，但畫面仍然極為順暢！今次SOFT3研在移植時的確下了不少苦功呢！



◆這個NORMAL 2是筆者心目中最理想的分割方法

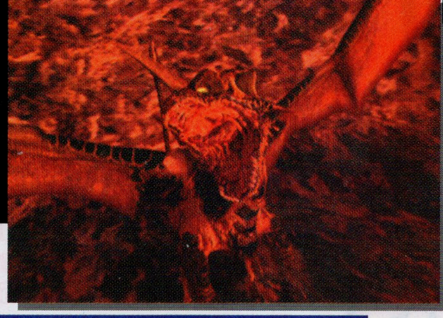
新的千年紀，在Dreamcast網絡展開……

Text by Phantasy Star死士

DC	
製造商：SEGA	售價：未定
發售日：2000年內預定	
容量：GD-ROM	記憶：未定

NetworkRPG / MEM / 通訊對應 / 對應Arcade Stick / 對應VMS / 對應Keyboard / 對應VGA Box





事隔5年，夢幻再臨

自1987年推出後，一直深受SEGA主機用戶歡迎的RPG《Phantasy Star》，1993年在Mega Drive推出了第四作《千年紀的終結》後，便如真的完結了一般，再沒有新作的消息。而97年於SS推出的《Phantasy Star Collection》，也只是給一群忠實玩家(如筆者)「止止咳」而已。到了5年後的今天，這個Sega最受歡迎的大作RPG，於Dreamcast上推出最新作！



Sonic Team首個網絡遊戲

《Phantasy Star Online》這個Dreamcast第一個Phantasy Star系列作品，並非由一直開發Phantasy Star系列的小組負責，而是由著名的Sonic Team負責。究竟在Sonic Team的技術及其獨特的風格下，《Phantasy Star Online》會變成一個怎樣的作品。

Phantasy Star Online的世界

有別於以往充滿高科技的世界，在《Phantasy Star Online》中，除了充滿未來感的高科技都市外，還有茂密的叢林、充滿怪物的洞穴等畫面。而在Sonic Team的技術下，活用了Dreamcast的3D能力，把都市的霓虹燈光，密林中的村莊，還有洞穴中的怪物細緻地表現出來。而當玩者在這個世界中活動時又會怎樣？確實令不少Phantasy Star迷期待。





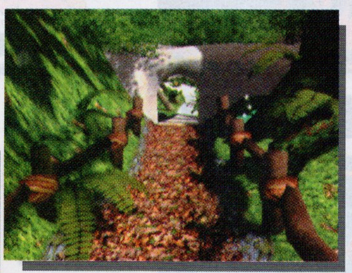
英雄，並非只得一個

今次《Phantasy Star Online》由一貫的RPG，轉變成經由電腦網絡進行的Network RPG。雖然實際遊戲模式尚未公布，但據現時公開的資料，遊戲本身可容許玩者經由網絡，尋找其他同樣身處網絡的玩者，作為同伴一同冒險，此外玩者之間亦可進行交易、情報交換等。就如Sonic Team的口號：「英雄(主角)，並非只得一個。」一樣，在遊戲世界中，所有玩者都可以是主角，都可以是英雄。然而由於細節尚未公開，未知會否像《Ultima Online》般讓玩者在遊戲世界中自由活動，還是在預設的Chat Room的活動，再組隊進入世界冒險。而未能利用網絡的玩者，在遊戲進行時，同伴的行動會由AI負責。









科學魔法共存的世界——Phantasy Star世界觀

《Phantasy Star》的魅力所在，除了完整的故事，仔細的人設外，支持著整個遊戲的世界觀也是關鍵之一。前四作的世界，都是在充滿高度科學文明的世界內，同時存在著劍與魔法等夢幻元素。人們利用各式各樣的交通工具來回各地及行星間，行星的氣候、糧食生產等由電腦管理，根據人物的職業也有本身的技巧(テクニック)於冒險中運用。而與一般RPG最大分別的，是人物戰死後，是利用複製技術製造一個代替品，取代了一般利用魔法或神聖力量復活的方式。

TEXT：日日野



DC賣大包之作！！

《STREET FIGHTER》這個名字可謂無人不曉，而它亦一直陪伴我們成長，屈指算來，由初代《STREET FIGHTER》至今天的《STREET FIGHTER III 3rd》大大話話已是第13作了。（不計《真人版》及《EX版》）。在記憶中，此作品系列一向也是「全機種制霸」的表表者，差不多每集也會被移植至其他家用機，然而就是《STREET FIGHTER III》從未被移植過。不過各「街霸迷」可放心，DC已宣佈會移植《STREET FIGHTER III》，並其取名為《STREET FIGHTERS III W IMPACT》。

DC	
製造商：CAPCOM	
發售日：今年年尾予定	售價：未定
容量：GD-ROM	記憶：BLOCK數未定
FIG／對應VMS	

甚麼是W IMPACT？

「W」一字大可取其「DOUBLE」的意思，因為本這個《STREET FIGHTERS III W IMPACT》中一共是收錄了兩套作品包括《STREET FIGHTERS III～NEW GENERATION》及《STREET FIGHTERS III～SECOND IMPACT》。以下，筆者將對此兩作進行簡單的解說。



《STREET FIGHTERS III～NEW GENERATION》



1997年4月在街機推出的作品，當時這隻標榜「NEW GENERATION」（新世代）概念的街霸一推出便已引起了不少迴響，首先是那號稱「超美麗」的圖像，人物動作格數大增令到各人的每項動作也做得十分像真。「SUPER ART」（超必）系統雖與以往的「SUPER COMBO」有換湯不換藥之感，但新引進的必殺技CANCEL SUPER ART系統卻又令到對戰的刺激性大增。此外，取代被削除了的「ZERO COUNTER」是為一種叫「BLOCKING」的全新概念系統，亦是往後《STREET FIGHTERS III》系列中最重要的戰鬥技巧之一。除了RYU及KEN外，其餘皆為新人物。



《STREET FIGHTERS III～SECOND IMPACT》

1998年推出的作品，一如以往「數集」《STREET FIGHTERS II》系列，這隻《～SECOND IMPACT》其實是「上集」《～NEW GENERATION》的加強版，首先是改良了「BLOCKING」的操作方法，令對戰的概念、形態更合乎現實邏輯。此外更引入了「EX必殺技」、「PERSONAL ACTION」等新系統，令到遊戲進一步取得平衡。人物方面當然有所改變，例如香港的兩兄弟「陽」、「陰」在此作被分析成兩名獨立角色，此外亦追加了新人物如URIEN、HUGO等，最後，當然少不了CAPCOM的「亂入一代男」-豪鬼大人喇！





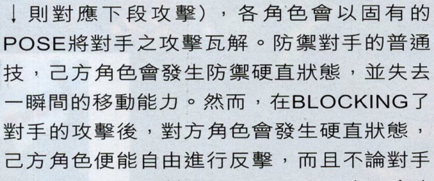
WHAT's NEW？（純屬個人予想）

從開發者口中得知，本作的開發進度非常理想，並對外揚言這將是最完美的移植作品。雖然有關DC版的資料仍是很少，但相信應該還會加入不少原創模式，但筆者最希望的，反而是此作能對應DC的上網功能，讓我們下載對手的資料及隱藏角色。



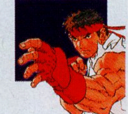
WHAT IS BLOCKING？

誠如上面所說，自《STREET FIGHTERS III》以後，「BLOCKING」已是同系列中最重要的防守技巧，甚至可以說，「BLOCKING」根本就是一種攻防一體的防守體系，在將被對手攻擊打中的一剎，因應對手的攻擊判定的性質，將控桿回中輸入→或↓（→對應上段及中段攻擊，↓則對應下段攻擊），各角色會以固有的POSE將對手之攻擊瓦解。防禦對手的普通技，己方角色會發生防禦硬直狀態，並失去一瞬間的移動能力。然而，在BLOCKING了對手的攻擊後，對方角色會發生硬直狀態，己方角色便能自由進行反擊，而且不論對手的攻擊是必殺技甚至SUPER ART也不會令自己受到絲毫損傷。不過，「BLOCKING」也不是完全無敵的，起碼「BLOCKING」已不能對付投技了。最後，除了地上「BLOCKING」外，玩者亦可在空中進行「BLOCKING」。





登場角色有板你睇


赤貧流浪格鬥家-隆（RYU）


永遠的好對手-拳（KEN）

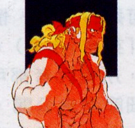

熱血小子-辛（SEAN）


高校生忍者-伊吹（IBUKI）

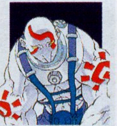

疾風之青龍-陽（YANG）


風雲之白龍-隆（YUN）


力量爆發之強者-雅歷士（ALEX）


占星遺傳學之狂人-基魯（GILL）

鐵血之大巨人-曉高（HUGO）


電腦生物-勒魯（NECRO）


大地之戰士-艾莉娜（ELENA）

仙術之老怪-柯奴（ORO）

拳鬥紳士-特尼（DUDLEY）


叛逆之使徒-蹂躪（URIEN）

Text by 阜林三郎

Dancing Blade 任性桃天使 II 完全版



DC	製造商：KONAMI	售價：5800日圓
	發售日：發售中(9月30日)	
	容量：GD-ROM x 2	記憶：2 Blocks
AVG / MEM		

繼9月初推出了DC版的《Dancing Blade 任性桃天使 完全版》後，現在連《桃天使 II》也以完全版的姿態在DC上推出了。基本上的改變與之前的完全版一樣，那麼還有什麼特別的地方？



有！當然有。至少故事上不是《Dancing Blade 任性桃天使 完全版》的故事嘛！(廢話)

全個遊戲的動畫除了加入超過5分鐘的新片段外，還利用了Dreamcast特有的MPEG壓縮技術「Sofdec」壓縮，畫面的質素上當然比PS大大改善了，而Omake的影像方面，並非上一次的《Dancing Blade 任性桃天使 II 完全版》預告片段，而是《Dancing Blade 任性桃天使 完全版》的故事提要，此外還有桃姬四人的過去，雖然並非以動畫演出，但看過上一集的朋友再看這裡，一定會因為其內容而笑破肚皮。



由於畫質利用Sofdec獲得改善的關係，加上由之前PS版的16:9闊銀幕式畫面，一轉成為4:3全畫面表現，當完成遊戲後，利用「Director's Cut」模式觀看時，完全有一種安坐家中看OVA的味道。





TEXT：SAM

ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-

PUYO PUYO DA!! -featuring ELLENA System-

《PUYO PUYO》新作攪攪新意思，在預定今年冬天推出的《PUYO PUYO DA！-featuring ELLENA System》，已經不再以PUZZLE形式進行遊戲了，而是現今十分流行的類型--音樂跳舞GAME。

人物不變，但啫喱不見

今集依然沿用舊作中所有角色，不過他們全都換上了新裝，每個都以新形象和大家見面。而以前舊作中不可缺少的啫喱，將會在新作中功成身退，但取而代之的會是一個個同樣得意可愛的箭咀。



■穿上芭蕾舞衣的TARA，各位有沒有嘔吐的感覺呢？



■連「闇之魔導師」SCHEZO也都翩翩起舞

■箭咀取代啫喱的位置

連鎖？有！相殺？當然有啦！

DC	製造商：COMPILE
	售價：未定
	發售日：預定今冬 容量：GD-ROM
SLG / 對應周邊未定	

一向在PUZZLE類型的《PUYO PUYO》中，連鎖都是一門很高深的技巧，要做到多重連鎖並不容易。可是如要在新作中做出箭咀連鎖，又會不會比以前的困難得多呢？暫時連筆者也不知道。另外在以前《PUYO PUYO》系列中不可缺少的元素就是「相殺」，它有著非常重要的位置。因為當對手做出連鎖後，如果我方不能將之抵消，透明啫喱便會不斷降下來，對方的連鎖越大，透明啫喱的數目就越多。而到時在新作中要處理對方的連鎖攻擊時，我方又可以如何應付呢？

■土星級大連鎖

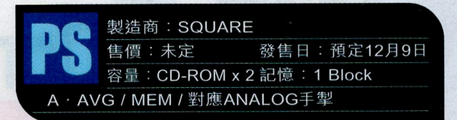
遊戲點樣玩？

遊戲基本上是要玩者根據五線譜上的箭咀方向與顏色來輸入指令的，當成功做到兩次指令輸入就會成為連鎖，之後連鎖便會自動向對手攻擊，到時對手便要輸入一些由你「經手」的密密麻麻箭咀了。而從圖中所見旁邊的LEVEL棒，當角色連續輸入指令失敗便會不斷下降，到最低時就是各位GAME OVER的時候。



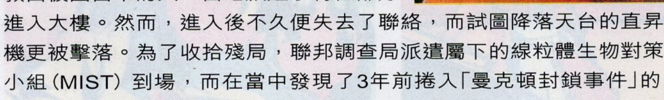
■五線譜上不同顏色的箭咀





Text by 阜林三郎

三年後，惡夢回歸



Tokyo，New York，and then L.A.……

以同名小說為骨幹的RPG《Parasite Eve》，憑著其獨特的故事，高質的動畫而受到好評。事隔接近兩年的現在，其續編亦正式公開！舞台由美國東岸的紐約，一轉到西岸的洛杉磯，而遊戲形式亦由RPG轉變為AVG。究竟事隔3年，AYA能否應付新一次的危機？



◆由東岸輾轉來到西岸的Aya，再度捲入與NMC有關的事件當中

STORY



2000年9月4日。位於洛杉磯市中心的高科技大樓Akropolis Build，突然出現被認為3年前經已消失的NMC（Neo Mitochondria Creature線粒體生物）。為救出被困當中的人，當地派遣了特種部隊進入大樓。然而，進入後不久便失去了聯絡，而試圖降落天台的直昇機更被擊落。為了收拾殘局，聯邦調查局派遣屬下的線粒體生物對策小組（MIST）到場，而在當中發現了3年前捲入「曼克頓封鎖事件」的AYA BREA的蹤影……





AYA BREA



本為紐約市警的她，在3年前與線粒體生物一戰（曼克頓封鎖事件）後離開了警隊，後來被邀請加入FBI為應付線粒體生物而設立的特別小組MIST。選擇與醒覺了的線粒體共存的她，身體受到線粒體的影響而出現了年輕化的現象。剛調派到洛杉磯不久，便再遇上與NMC有關的事件。

Background Movie

為配合高質的CG動畫，加上PS的機能所限，《PE2》的背景仍然會利用Pre-randering來製作。然而在加強臨場感及電影感為前提下，SQUARE運用了一種稱為「B G Movie」的技術，背景本身由獨立的硬照，轉變成一連串的影像，並會隨著Aya的活動而捲動。除了增強臨場感及電影感外，相信場景更換的次數會因而減少，間接地減少了中途loading所花的時間，亦相信可避免了以往出現因景深而引致「火柴人」的情況出現。

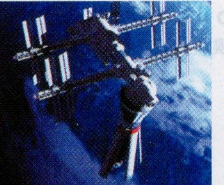


◆看似是只轉換了背景，但實際是鏡頭及背景根據Aya的行動而動

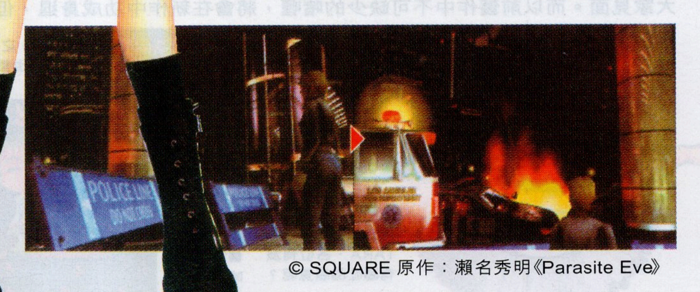
LOS ANGELES

《PE2》的舞台，由位於美國東岸的紐約，轉移到位於西岸的洛杉磯。雖然未知道遊戲實際的地圖範圍有多大，但是從公開了的圖片中，得知故事所牽涉的地域並不只是高科技大樓Akropolis Build及洛杉磯市區，還包括了一些郊外的地方。而單單是洛杉磯市本身的幅員，確實比紐約曼克頓區要大得多，再加上在CG動畫中，出現了類似太空站或人造衛星之類的東西，究竟《PE2》的遊戲規模，會到達什麼境地？會否伸延至太空？





◆從外型推斷較接近太空站的物體，與劇情之間有什麼關係？



CINEMATIC EVENT

《PE2》所追求是一種更接近電影的表達方式，因此除了CG動畫之外，遊戲進行本身的鏡頭運用，事件中的分鏡製作亦比上一集有更多的變化。以Akropolis Build中咖啡屋的事件為例，少女的面頰突然裂開，樣貌瞬息間扭曲變形，由人類變成類似猿猴的NMC的片段，由地圖畫面的分鏡，到CG畫面的質素，都比上一集有明顯的進步。另外在trader house出現的event，說話後準備離開的Aya，因為那中年男子的說話而回頭，表現了以往RPG或AVG中少有的細膩演出，亦充分地展示了遊戲所追求的那種電影感。



◆由人類少女變成NMC的連續畫面，CG Movie的質素保証比第一集更優勝

◆由於別人說話而回頭的Aya，表現出一份遊戲主角沒有的「人性」

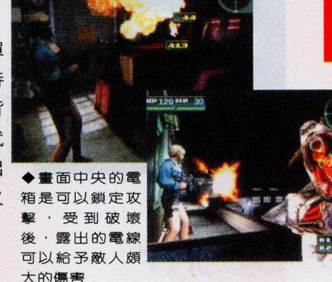
NMC

在上一集，由於敵人主要是Eve的關係，一般敵人的數目及種類都不太多。而今集據知會加入不少新種類NMC，另外敵人的體形亦有很大的變化，小如一頭蝙蝠，大則比Aya大上好幾十倍的巨形NMC也有。此外也有會利用武器攻擊的NMC存在。

REAL TIME BATTLE

相信是因為由RPG轉變為AVG的關係，《PE2》的戰鬥，由以往的轉換畫面的Encounter半real time的方式，改為在地圖上即時進行的全real time方式。而為了方便玩者確認敵人的位置，在畫面的右上方加上了一個雷達。此外在戰鬥中運用武器，Parasite Energy等要素仍然繼承自上一集，在加強了動作性之餘，依然保留著那種RPG所有的戰略性。





Weapon

除了戰鬥改為real time外，武器及彈藥的限制亦作出了寬減，加強了戰鬥時的爽快感。此外更可破壞地圖上一些背景，例如電箱等攻擊敵人，當然改造武器這一環仍會保留。而現時已確認會出現的武器有手鎗、散彈槍、機關槍、火炎放射器及榴彈砲五種。



◆畫面中央的電箱是可以鎖定攻擊，受到破壞後，露出的電線可以給予敵人頗大的傷害

手鎗

Aya最初持有的武器，是MIST的標準裝備，在攻擊力，或者連射力上並沒有什麼特別的地方。

榴彈砲

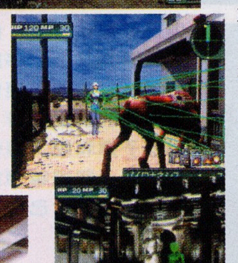
擁有大型砲口的武器，火力一等，對於一般的敵人可以一鎗解決，欠缺連射力，適用於單對單的戰鬥上。

散彈鎗

鎗身較長，發射的散彈能同時攻擊多數的敵人，雖然每發的火力並不高，但面對大量弱小敵人時是非常有效的武器。

Parastie energy

在遊戲中，Aya可以利用體內線粒體所產生的力量進行攻擊、HP回復或改變狀態，這種類似魔法的就是Parastie energy (PE)，在上一集主要是HP回復及狀態變更等防守型PE，而在今集將會大幅增加攻擊系PE的種類。PE的使用量仍是以MP (Mitochondria Point)計算，不過上集那種力量平衡的系統會否保留則仍是未知之數。



◆選擇PE不再是以往的指令式，而是用上ARPG常見的Icon環



◆究竟右下方的能源棒代表著什麼？

◆新加的攻擊系PE「Inferno」，熱浪以Aya為中心向四方散開攻擊敵人

TEXT：MARKS

BIO HAZARD GUNSURVIVOR(暫名)

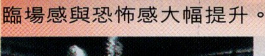
BIO另有新玩法？

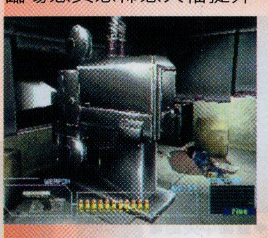
以喪屍為主題而大受玩者歡迎的《BIO HAZARD》系列，除了剛剛推出的《BIO HAZARD 3》之外，CAPCOM再次公布這系列的最新作—《BIO HAZARD GUNSURVIVOR》，而玩法則有別於《BIO》系列，而今次將會利用GUNCON在主觀視點裏自由地進行行走、退後、拾取、射擊等動作，令到遊戲的臨場感與恐怖感大幅提升。

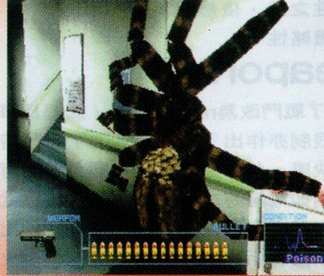




PS
製造商：CAPCOM
發售日：未定 售價：未定
容量：未定 記憶：未定
STG/MEM/對應GUNCON、DUAL SHOCK



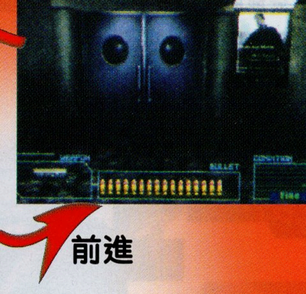












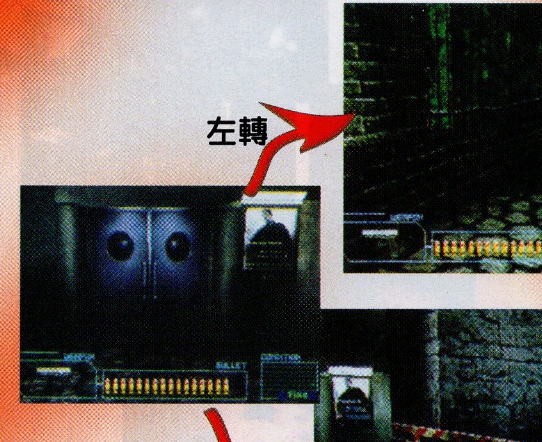
後退

前進

STORY

在美國中西部的RACOON CITY裏，正在蔓延著一種稱為T-病毒的生化武器。與此同時，在另一個村落有一架直昇機墜毀，而一個青年就從機艙中爬出來。因震盪而暈倒的他在醒來時，發覺村落已經沒有過去那種寧靜了，後來在戲院裏的銀幕上見到一個蒙面的人，究竟他是什麼人呢？這樣的遊戲故事就和《BIO》系列連在一起。

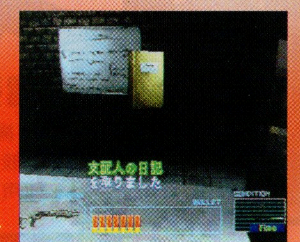




左轉

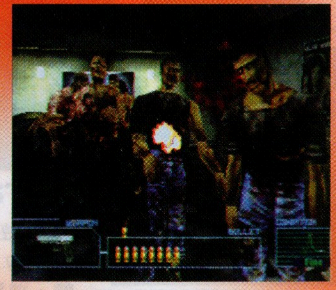
右轉





GUNCON的存在

遊戲中的獨特角色操作就是使用GUNCON的板機與及兩旁的A、B掣。在360度的環境之下，自由地控制角色移動，當然可能有敵人在不同的方向攻擊角色。其中進行中的行動可分為用槍射擊敵人的射擊mode，和左右轉及前後移動的移動mode，而兩者的切換就只在於槍身的位置，槍身向畫面內是射擊mode，向畫面外則是移動mode，由於攻擊時是不能移動的，所以玩者需要留意四周的喪屍數目、剩餘子彈和體力等作出逃走、回避等適當判斷，確保自己在安全地帶。





BIO魅力亦會出現

《BIO HAZARD》系列的魅力不單只是射擊喪屍，而解謎要素亦是重要的一點。那些看起來不顯眼的隱藏謎題與及包裹着整個故事的謎題就是其中之一，而除了讓玩者解開的謎題之外，回復ITEM與文件類等支援的ITEM當然亦不會缺少。這個《GUNSURVIVOR》其實與系列同樣，在玩者解除了當中的疑問時，已經深深浸進了故事的中心部份。



○月△日
今日、聞いた話じゃラクーンシティを壊滅させたのはウィリアム・バーキンって野郎なんだと。
奴は自分が作ったTウィルスやGウィルスって生物兵器で金を占めしようとして、アンブレラと対立してたんだ。
それでどういうわけかウィルスがばら撒かれたって事だ。
全く馬鹿な事をしてくれたもんだ。

TEXT：MARKS



人類與龍的微妙故事！！





由人類與龍的微妙關係而創造出盛大的故事—《The Legend of Dragoon》，由在10000年前發生的「龍之戰役」開始。雖然地上已由具備了魔力與智慧的有翼人支配，但不甘於被有翼人的壓倒性力量強迫做各種事情的人類，便與帶備了龍族魔力的『Dragoon Spirit』融合，而得到超人般的力量。最後人類便以這種力量與有翼人作最後決戰。今次Dart將會透過父親留下的Dragoon Spirit變成Dragoon，而且以威力強大的Additional System攻擊敵人。

DRAGOON

主角Dart終於變身為「龍之戰役」中非常活躍的DRAGOON，而Dart初次變身DRAGOON是在戰鬥最激烈的時候，Rose's突然以DRAGOON的姿態在Dart面前出現，而「醒覺吧！赤眼龍之Dragoon」的一句令他開始變身。Dart的父親遺下紀念品突然發出光芒。原來這件紀念品就是傳說中Dragoon必定與龍之魔力融合的龍眼，即Dragoon Spirit。





變身 DRAGOON

Dragoon力量得到醒覺的Dart、Shana及Rose's三人只要在戰鬥中達成一定條件，就可以變身為DRAGOON戰鬥。變身DRAGOON後，不單攻擊等能力得到提升，還會出現特殊攻擊和以龍之魔力使出的魔法。由於這可以有利於戰鬥進行，所以越早變身為DRAGOON戰鬥就越快收到效益。





Additional System

Additional 成立

決定裝備槍、刀等武器時，角色的攻擊動作亦會隨之而改變為刺、斬等。當攻擊動作出現2擊、3擊或其他連續攻擊時，就代表Additional經已成立。在Additional的最後攻擊，畫面則會顯示該技的名稱。另外，由於每個角色攻擊時間和特性的不同，所以遊戲將會準備了很多不同種類的Additional。



新 Additional 的醒覺

Additional的有效地使用，將可給予敵人強大的殺傷力。新Additional全都是由角色LEVEL提升而醒覺過來。醒覺的新Additional威力提高是沒有限定，因為每個Additional本身都有獨立的LEVEL。如果在戰鬥時沒有使用Additional，技LEVEL是不會提升。當然不斷使用Additional，其威力就會提升，不過Additional是由裝備的選擇而決定。



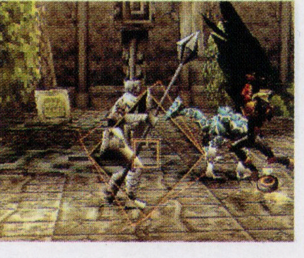
Shana 沒有 Additional

遊戲中亦有難以與Additional時間配合的角色存在，而他就是隊伍中的Shana。當Shana使用「弓」時，雖然Additional不會出現，但可防止不配合Additional時間而產生攻擊中途停止的情況出現。雖然弓不能引發Additional，而且攻擊力弱，但沒有了它又不能攻擊特定的MONSTER。



敵之反擊

敵人在Additional System發動時亦都有反擊的機會。攻擊的時候，剎那間的畫面就會決定Additional的使用，而平時的橙色LOCK ON會有變化成藍色的情況。當橙色LOCK ON時，就需要按○掣，而藍色LOCK ON時，如無法按×掣則會被敵人反擊。雖然這個反擊是隨機性發生，但習慣了Additional的玩者當然不讓它發生啦。



TEXT: IKI

Tales of Eternia™

PS
製造商：NAMCO 發售日：2000年予定
售價：未定 容量：CD-ROM
記憶：BLOCK數未定
RPG MEM

NAMCO RPG名作第三集！

遊戲廠商NAMCO除了以《RIDGE RACER》系列著名外，其實在賽車遊戲以外，廠商在其他遊戲類型範籌中也有不少出色的作品，當中相信又以其著名RPG系列《TALE OF DENSITY》及《TALE OF PHANTASIA》最為人所認識。最近，廠商又宣佈將會推出《TALE OF～》系列的最新一集-《TALE OF ETERNIA》，除了EVENT會大幅增加外，容量更以雙CD推出！以下，筆者將就遊戲的故事內容、畫面、人設造型等作出簡略之概說，希望大家會喜歡。

WORLD 世界觀



在《TALE OF ETERNIA》中，遊戲的世界觀將有別於前兩作，今集的主角將在一個全新的舞台展開一段全新的冒險故事。本作的故事舞台發生在一個名為「依夫利亞」的大陸，這本來是一個平和寧靜的國度。主角リシド•ハーシエル原為一名「狩獵少年」，一天，當他狩獵後便躺臥在草原上觀望夜空，忽然他心有所感(定心血來潮？)，頓覺得天地悠悠，相比之下自己顯然比微塵還要渺小，就在此際，他心中頓起了一個念頭，認為自己也許該走出這個大陸，呼吸一下外面世界的空氣。然而，冒險也總得找個伴，因此他便聯同與自己一起成長的青梅竹馬好友ファラ•エールステシドー同走出這個陪伴他們成長的「依夫利亞」的大陸，展開他們的冒險故事‥‥也許是出於RPG主角的宿命，就連他們也不知道，在今次的冒險旅程中，他們將要兼負起拯救世界的任務。



BATTLE 戰鬥

說到底，戰鬥才是RPG的靈魂所在，不然任憑畫面是何等美侖美奐也是枉然。據知，今集將承繼並改良了前作的「線性動作戰鬥系統」(LMB)，然而詳細狀況不明。另外，在《TALE OF DENSITY》中玩者在戰鬥中可給予同伴作戰指示，未知本作有否保留此系統，而COMBO及必殺技等要素則會保留下來。主要角色有4人，每次隊伍可以4人應戰，自動戰鬥系統將會保留下來。此外，上集的料理遊戲更會追加不少新的材料、道具，相信更有烹飪的樂趣。





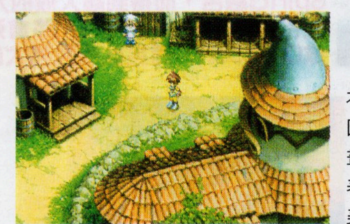




MAP 地圖畫面



在前兩作的MAP畫面，遊戲也是以2D平面來表現，但始終也總是有點兒不夠真實的感覺。不過，在本作中，遊戲將活用了PS的3D繪圖功能，平常的MAP畫面將以3D畫面來表現，由於改以立體圖像來表現，故相信今集的畫面將顯得更美侖美奐。



CHARACTER 登場角色

リシド•ハーシエル

本作的男主角，為一名「狩獵少年」，一天當他發現自己竟是何等渺小時，就決定自己也許該走出這個大陸，到外面世界闖一闖。於是遂聯同與自己一起成長的青梅竹馬好友ファラ•エールステシドー同走出這個陪伴他們成長的「依夫利亞」的大陸，展開他們的冒險故事‥‥





ファラ•エールステシド

本作女主角，自幼與男主角一同長大，是一對青梅竹馬的好朋友，當她知道男主角打算走出「依夫利亞」的大陸到外面冒險時，不知是出於好奇還是捨不得他走，竟聯同男主角一同到外面冒險。別看她是一介女流，人家可是懂得格鬥技啊！

系列回顧篇

《TALE OF PHANTASIA》



系列第一集作品，亦是當年超任史上首個48M大容量遊戲。世界觀由劍與魔法構成，話說魔王達奧斯因耗盡MANA之力而使魔法消失於世上，主角因為擁有能封印魔王力量的吊咀，結果引致家破人亡。為了報仇，他便踏上討伐魔王達奧斯之路。

《TALE OF DENSITY》



同系列第二集作品，基本系統是以前作為藍本並作出改良。遊戲的序幕十分有趣，主角SUTAN偷偷地潛進了一艘巨大飛船「巨大飛行龍」內，及後當他在甲板上清潔時竟遇上了怪物！當他逃命至一間漆黑房間之際，竟發現了一柄會發光及說話的古劍‥‥。

不滅的龍族傳說——

PS 製造商：CAPCOM
售價：未定 發售日：未定
容量：CD-ROM
RPG MEM

BREATH OF FIRE IV不變的人

系列之第4作終於登場！！

不斷進化的《BREATH OF FIRE》系列，其第4作繼續火熱登場在PlayStation上。今作除了繼續使用2D與3D的融合畫面外(即角色是2D、背景是3D)，不論是畫質、遊戲性、故事、演出及音樂等，都徹底地強化起來。



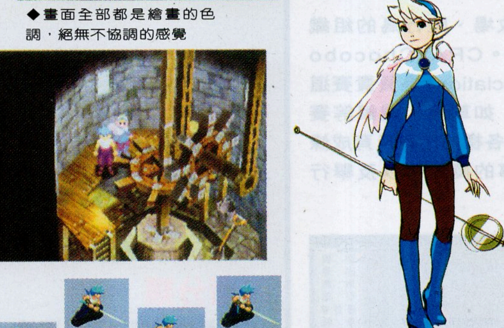
以繪畫來統一遊戲畫面

單看今作的畫面，就可以看出與以三作有很大的分別，今作的遊戲畫面將會全部采用繪畫出來的畫，並將其3D化來當作遊戲背景，即使加上2D的角色，也沒有不協調的感覺，是擁有很高質素的2D與3D融合畫面。除此之外，每主要的角色們更會使用3000種以上不同的Animation Pattern，而且更可以自由更換遊戲視點，使到玩者更加投入。若要用它來與前三作相比，今作真給人一個新鮮的感覺。



◆畫面全部都是繪畫的色調，絕無不協調的感覺





◆自由轉換遊戲視點，還對於3D遊戲來說是很重要的









◆3000種以上的Animation Pattern，真的非常利害

大幅度進化之戰鬥系統



◆在指令欄上加了角色的表情



◆左上的Combo計隱藏了甚麼秘密呢？

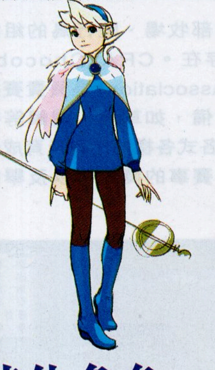
從已公佈的資料得知，今作的戰鬥系統有大幅度的改良，而且更會加入格鬥遊戲的要素。在遊戲的戰鬥畫面中，除了在輸入指令時加插當時角色的表情外，更加了一個Combo計，這是用來計算角色們所作出的攻擊Hit數，雖然廠方仍未公開具體的情況，但相信這是為了增加戰鬥的快感而設。

主要角色

在《BREATH OF FIRE》系列的永遠英雄——龍與莉娜，分別擔任男女主角的角色，每一集的龍與莉娜都擁有不同容貌；不同性格，今次的龍又會是個怎樣的人呢？

不滅的龍之一族 龍（リュウ）

在東之大陸的沙漠地帶中，從隕石坑醒來的他，喪失一切記憶，只持着有帶來災害之稱「龍眼」。



永遠的飛翼族——莉娜（ニーナ）

是飛翼王國胡迪亞的公主，她為了找尋失踪的姊姊艾莉娜（エニーナ），四處出外旅行，在途中發現持有「龍眼」的龍。

其他角色

擁有領導力的男人——古尼爾（コレイ）

持有冷靜的判斷力和領導力的半獸人，他能自由操控巨大的木棒，顯得其體格非常強勁。

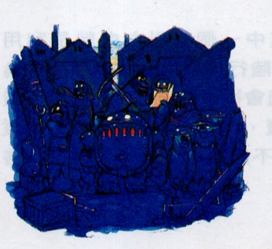
流浪劍士——沙亞斯（サイアス）

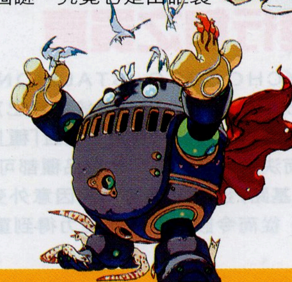
擁有很高劍術的流浪劍士，原是僱兵的他，是一個很難捉模的人。



擁有自我的機械——瑪士達（マスター）

擁有自己的意志，找尋言語之謎的機械人，不論是甚麼；總之有關於它的是仍然是個謎，究竟它是由誰製造出來？





TEXT：MARKS

PS 製造商：SQUARE
發售日：預定12月 售價：4800日圓
容量：CD-ROM 記憶：未定
SLG/MEM/對應PocketStation





『陸行鳥』玩賽馬？

SQUARE的《F.F.》系列中出現的可愛『陸行鳥』相信不少讀者都會認識，而由於陸行鳥受到一片玩者的歡迎，所以在近年不斷推出以它為主題的遊戲，如不思議迷宮系列、陸行鳥賽車。不過今次SQUARE則公布了玩法類似賽馬遊戲的《CHOCOBO STALLION》，以育成陸行鳥為主，贏取各個大型打吡賽事。

CRA規定

雖然遊戲中可以由配種中製作最強陸行鳥，但並不代表玩者的牧場已成為最強，因為遊戲中，玩者的競爭牧場及競爭陸行鳥亦都出現，而為免產生不公平的情況，所以要有管理全部牧場、陸行鳥的組織（CRA）存在。CRA（Chocobo Racing Association）是負責賽道的整體設備，如草地、城鎮等賽道、訂下各式各樣的比賽及育成條件、每個賽事的獎金，以及舉行G1賽事。



陸行鳥成長

由剛剛出生的細小陸行鳥，至能夠參加CRA舉辦賽事的3歲陸行鳥之間，陸行鳥的身體改變十分明顯。如玩者想陸行鳥在3歲時已成獨當一面的優秀賽鳥，就需要在3歲之前於自己的牧場中進行訓練。



陸行鳥牧場

在『CHOCOBO STALLION』內，玩者可以親自擴張在牧場內的設施，或建設新設施，如注重腳部力量訓練的游泳池、可以增減Chocobo食物量的養殖場等，而創造出自己心目中的理想牧場。不過牧場的改造費用全都由賽事中得到的獎金而來。



陸行鳥之買賣

《CHOCOBO STALLION》的其中一個吸引之處就是利用PocketStation的通信系統將自己育成的陸行鳥以「種（收藏該陸行鳥的所有能力）」進行買賣，而且「種」的價值會視乎血統質素與實際賽績等而決定。在這裏，什麼品種都可以售賣，而交易當然以遊戲中的貨幣（基路）進行，這可以將因意外受傷而不能再比賽的優秀陸行鳥售價，從而令該陸行鳥的能力得到重生。

CRA比賽規定

在CRA主辦的賽事中，參賽鳥（陸行鳥）的年齡只能界定於3歲至15歲以下，而到達15歲時則需要自行退役。

參賽鳥獎金

參賽鳥獎金會分為總獎金和本獎金兩種。總獎金是參賽鳥所有進入3名以內的獎金。本獎金只會計算贏取冠軍的獎金。

賽事種類

獎金額分類

一般賽事與特別賽事都是多獎金的比賽。不過本獎金超出特定限額就不能參加這些賽事。

陸行鳥條件分類

參賽鳥的性別與年齡的分類，如牡羽限定戰，3歲、4歲限定戰等。

路面分類

以草地與城鎮等路面情況的分類。

賽事以外

基本上，陸行鳥不能參與本身級別以下的級別賽事。不過越級挑戰是當該賽事出現參賽鳥退出的情況下可參加。

負擔重量

陸行鳥在每場賽事中負擔的重量都是不同
羽齡戰—出場陸行鳥的性別與年齡都會改變負擔重量。
別定戰—獲得的獎金總額，與勝利次數為基準。
定量戰—由性別與年齡來決定負擔的重量，與羽齡戰的設定不同。

越級挑戰

不能參與本身級別高一級以上的級別賽事。





CHOCOBO STALLION

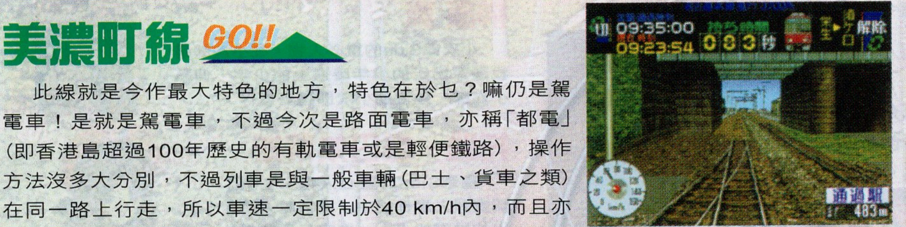
撰文者：山寺良牙

電車GO！名古屋鐵道編



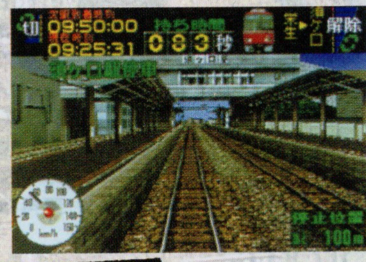
就在公佈於Dreamcast上推出《電車GO！2高速篇3000番台》和PlayStation上推出《汽車GO！》的廠商TAITO，在《汽車GO！》還正是開發時，又再公佈《電車GO！》系列的新作，就是今期所介紹的《電車GO！名古屋鐵道編》。

首先敢肯定一個事實，她與《汽車GO！》一樣，是完完全全的新作版本，在遊戲機中心是絕對玩不到這遊戲的；另外《電車GO！名古屋鐵道編》亦會打破常規，不再重視JR「日本鐵路公司」的路線，改而向私鐵(私人鐵路公司)進軍，所以會帶給玩者一種新的口味。(註：前作的「北越急行ほくほく線」雖屬於私營機構，但由於她是「第三Sector鐵路」的關係，即是說也會與JR的列車有關連，而且有部份班次也會合營。)



以名古屋來說，最出名的私人鐵路當然是「名古屋鐵路」，而今作最主要的亦是這所公司所經營的路線，而到現在所公佈的出場路線會是以下三條：

路線名稱	起行站與終點站	種類	使用車型	難易度
名古屋本線	新名古屋→須ケ口	急行	3700系	初級
美濃町線	日野橋→新岐阜	普通	880系	上級
犬山線	新名古屋→新鵜沼	指定席特急	1000系	上級

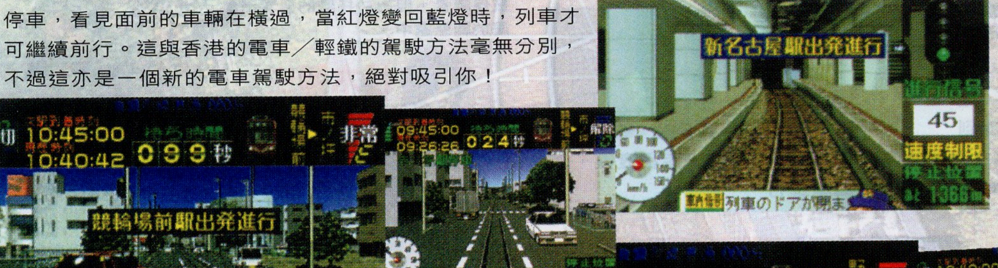


名古屋本線／犬山線 GO!!

玩法與以往《電車GO！》系列大致相同，也是於指定時間內到站或是通過某些車站，途中需遵守各項燈號或信號指示，而玩者在初級中是駕駛名古屋鐵路現時最新的車型3700系，全線其五個車站，當中「東枇杷島、西枇杷島、新川橋」三個車站為通過；至於犬山線則是駕駛被稱為Parolama Super豪華特急列車，當然所行駛的站數與及距離也長了不少。

美濃町線 GO!!

此線就是今作最大特色的地方，特色在於乜？嘛仍是駕電車！是就是駕電車，不過今次是路面電車，亦稱「都電」(即香港島超過100年歷史的有軌電車或是輕便鐵路)，操作方法沒多大分別，不過列車是與一般車輛(巴士、貨車之類)在同一路上行走，所以車速一定限制於40 km/h內，而且亦得遵守一般道路的規則，例如：在十字路口遇上紅燈時需停車，看見面前的車輛在橫過，當紅燈變回藍燈時，列車才可繼續前行。這與香港的電車／輕鐵的駕駛方法毫無分別，不過這亦是一個新的電車駕駛方法，絕對吸引你！









※畫面乃屬開發中

Text by 阜林三郎

EVE ZERO

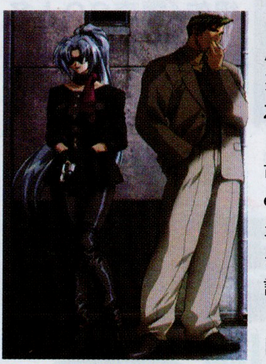
In the sweat of thy face shalt thou eat bread,till thou return unto the ground, for out of it wast thou taken:for dust thou art,and unto dust shalt thou return. And ADAM called his wife's name EVE:because she was the mother of all living.



PS	
製造商：Netvillage	售價：未定
發售日：預定2000月3月	
容量：CD-ROM(枚數未定)	記憶：未定
AVG / MEM / 對應周邊未定	

在一切發生之前……

人氣AVG原點回歸


◆那個年齡不詳的神秘女子會否再登場？

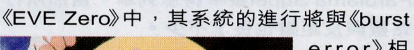




由PC9801到SS，再由此廣受歡迎的AVG《EVE》系列，其家用版最新作，《EVE Zero》將於PS上登場！

雖然是系列的新作，不過故事卻發生在第一作《burst error》之前。將提及兩名主角，天城小次郎及法条鞠奈的一些過去，亦把之前一些人物關係上的謎團解開。

本作仍然維持系列的基本系統「Mutli Sight System」，由小次郎及鞠奈二人的視點進行遊戲，逐步解開故事中的層層謎團。而冒險部分的系統，將會由原來的選擇指令改為較圖像化的系統。



Mutli Sight System

《EVE》系列的一個重要特色，就是以兩名主角以不同角度進行遊戲的「Mutli Sight System」，其特色是能夠讓玩者以不同的角度觀看同一個故事的發展。而在《EVE Zero》中，其系統的進行將與《burst error》相似，需要玩者在其中一人的故事途中，換到另一名主角的故事，當該故事發展到一定程度後，便要再回到原來的故事繼續進行。



Story



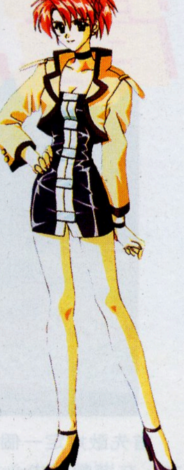
小次郎——受委託尋找離家出走的少年，本以為是一般簡單的任務。但是在過程中發生了一連串事件，令小次郎感到一時的迷罔，而且發現了事件之間有著一些關係存在。然而，把事件之間的關係及謎題解開之時，悲劇才是剛剛開始……





鞠奈——一件殺人課的案件，突然被調到公安課處理，為何殺人案會由公安課處理？抱著這個問題對事件半信半疑的鞠奈開始進行調查，如她所料的是一件偽裝殺人事件。然而在追查的過程中，遇上了一連串的悲劇，產生了一連串的問題，究竟真正的犯人是誰？動機又是什麼？充滿焦慮與失望的鞠奈就如身陷無底的深淵之中……

人物



法条 鞠奈

鞠奈Side的主角。隸屬警視廳公安部，是一名任務達成率達100%的一流工作員，但其無視紀律及不服從上司的行徑卻一直是問題，直到甲野出任其上司才有改善的情況。對戀愛毫不計較，奔放樂天的性格，喜歡年紀比自己大的人，現在的戀人是一名中年的男子。與桂木彌生是留學時代的朋友。

天城 小次郎

小次郎Side的主角。高中時父母在假裝成交通意外的事件中被殺，嘗試報復反身陷險境，被「桂木偵探事務所」的所長桂木源三郎所救。自此跟隨源三郎學習成為偵探，並成為身手及處事能力不俗的偵探。源三郎失蹤後，成為事務所的實質負責人，與源三郎的女兒彌生是情人，但因為性格關係經常吵架。

榊原 真

小次郎Side的重心人物。在小次郎尋找離家出走的少年時遇上的少年，仰慕小次郎，並協助小次郎追查事件。



托雅・羅巴奴蒂斯

鞠奈Side的重心人物。在鞠奈調查殺人事件途中，逮捕犯人時救出的被綁架少女。本來只是鞠奈的被保護者，但由於托雅的要求而暫居於鞠奈家中。

桂木彌生

由於父親突然失蹤，於是繼承為「桂木偵探事務所」所長。自小失去母親，亦並非與父親共住，因此形成了不願敗給男性的倔強性格。與小次郎吵架後搬出實家，與鞠奈成為鄰居而重遇。



甲野三郎

年輕時已身居警視廳要職的警官，由於其操守與組織不合而被孤立。思想上是個不會理會階級及立場的傢伙，亦是鞠奈唯一能信任的上司。

柴田 茜

自由業的攝影師，經常替報館拍攝新聞照片。以《burst error》中與小次郎的交情，相信這次二人會有遇上的機會。

TEXT BY MS

PSYCHIC FORCE 2

PS 製造商：TAITO
售價：358港幣
發售日：10月7日 容量：CD-ROM
FIG MEM 對應PocketStation

名為《2》的《PSY.F》

自從1996年在PlayStation上推出了《PSYCHIC FORCE》後一直大受好評，其續作《2012》亦在DC上推出。不過這並不代表與PlayStation無緣，名為《PSYCHIC FORCE 2》的新作，在PlayStation上與大家見面。遊戲除了移植街機的《2012》外，還加插三種不同的原創模式，其中還對應PocketStation，再加上其華麗的OPENING，絕對是FANS必買之作！



◆育成模式(009)

◆透過不同形式的戰鬥來提取經驗(010)



◆取得新的技術(011)



◆LV UP後便可以隨意提升角色的能力(012)

PSYCHICCERS NETWORK

這是遊戲中另一個新要素，那就是在PocketStation上也可以看到MIGHT等人的面孔，只要你的PocketStation有5個Block，就可以Download這個迷你《PSYCHIC FORCE》。它是玩些甚麼？其實它是一個迷你的INTER，只要玩家在PSYCHICCERS NETWORK打上你的Message，然後利用PocketStation「Compose」給朋友，那樣他便會看到你的Data和Message，非常有趣的。



あなたのでーた

MS HIGH SCORE 10:00:00
3 6月 7日 22歳
PLAY TIME 06:11:34:62

◆打上你的個人資料

これでいいですか？
YES／NO

DATA BOX

MS	MY DATA
No. 1	1999/10/04
No. 2	誰もいません
No. 3	誰もいません
No. 4	誰もいません

◆你看！他是我的新朋友

遊戲模式

說到PS版的《PSY.F 2》；其遊戲模式多達有9種之多，分別是「ARCADE MODE」、「STORY MODE」、「TRAINING MODE」、「VS MODE」、「GROUP MODE」、「SURVIVAL MODE」、「PSY-EXPAND」、「PSYCHICCERS NETWORK」及「ALBUM MODE」，其中「PSY-EXPAND」、「PSYCHICCERS NETWORK」及「ALBUM MODE」都是新增的模式，今期就先為大家介紹一下這三種模式。

PSY-EXPAND

不知各位玩家喜不喜歡訓練遊戲中的角色呢？如果喜歡的話，這是PS版的原創模式就非常之適合你了。因為這個模式可以讓玩者訓練自己所喜歡的角色，從而學習一些連角色本身都沒有的技術，他們更可透過不同形式的戰鬥來提升經驗，來成為一流的超能力戰士，此外，玩者更可以在其他模式中使用自己所訓練的角色，而且更可以將在訓練中學得的能力送給其他人(詳情請看PSYCHICCERS NETWORK)。

ALBUM MODE

當玩家完成故事模式時，其看過的動畫片段，均可在這模式內重看，而每位角色各自有七張不同的圖片，玩家們慢慢儲齊吧！



追加資料

使用新COLOR角色

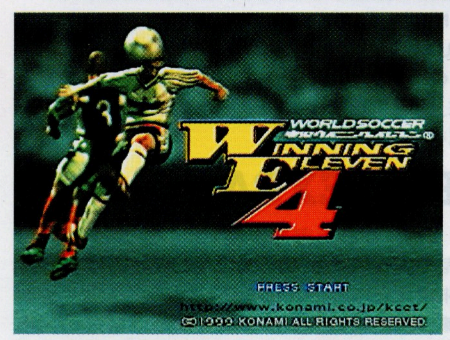
只要在STORY MODE用任何一個角色完成遊戲一次，便可以使用該角色的新COLOR。另外，在STORY MODE用所有角色角色完成遊戲一次，就可以使用隱藏角色WONG。



TEXT：悟空

WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4

實戰技術剖析及全59隊英日人名對照表





製造商：KOMANI 售價：5800日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK
4P/SPT/MEM/對應DUAL SHOCK/

自從筆者在109期刊登過《WE4》的其中3隊國家隊英日人名對照表後，收到非常多讀者來信希望知道其餘各隊的國家隊人名，有見及此，筆者在今期會一次過將遊戲54隊國家隊連5隊隱藏隊的英日人名表刊登給大家，與及會詳細分析遊戲每個細節及實戰技巧，希望對一眾《WE4》的支持者有一點幫助。

特殊操作技巧實用法

高空過頭波

在今集新增的傳球技術，使用率極高，通常都是一些擁有前鋒速度9的球隊使用，此招的好處就是當一些傳球準繩度有7的中場使用時，球的落點對前鋒非常有利，通常都可以利用本身的速度壓過想敵方的後防，之後變成與龍門一對一的局面，實用性極高。不過此招亦有其缺點，假若隊中沒有傳球準繩達7或以上的中場，那麼由此中場踢出的過頭波落點就有可能會落在敵方球員腳下。



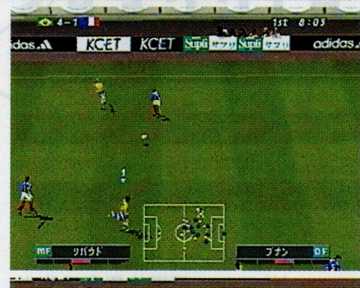
斬得好！



地波撞牆

上集非常好用的技術，往往在一次撞牆後就會擺脫對方的防守球員，但是今集因為電腦AI被大幅提升的關係，撞牆後被對方攔截到的機會非常之大，不過有時候如果球員控球到達敵方禁區左邊或右邊大角時，可嘗試來一次撞牆，這樣是有機會擺脫敵方防守球員之後施射的，不過、機會雖然有，並不表示每次撞牆也會成功，因為有時撞牆之後會被對方龍門出迎而沒收。







高波撞牆

高波撞牆在今集都算是一招頗為好用的新技術，它比地波撞牆好，因為地波撞牆回傳時是以地波回傳，很多時都會被對手攔截，但高波撞牆在回傳時是以高波回傳，對手要攔截亦不會那麼容易，除非對手是以身體來攔截，否則想成功攔截亦不會是一件容易的事。







假動作射門



今集新加入的技術，使用地點通常都會在進入禁區與龍門單對單的時候，這招使用時龍門都會誤以為球員會射門而撲出來，但當龍門撲出時，球員



會立即盤球轉向左或右邊，之後就是空門，對龍門此招是萬試萬靈的，但此招有一大缺點，就是球員轉左或右是不能自己決定，只有隨機選擇。

漏後

上集也有的技術，在今集中如果使用得宜，它的功效絕不比高空過頭波差。用法就是當中場傳球給在底線的前鋒時，在球到達瞬間使出漏後(R1＋方向掣)，令球繼續漏向前方，這時電腦會有短時間不會作出追截，跟著玩者就可控制前鋒上前取球，因為電腦的會到你取球後才會開始追截，所以就可以取得先機去佈署下一步去攻擊對方。

對賽心得

其實這也不算是甚麼心得，更加不會是戰無不勝，這只是筆者給各玩家的一點心得而已，其實如果想自己的技術有所提升，多與電腦練習固然需要，但如果將電腦的等級設定為HARD才與之對戰，相信不用多久閣下的技術就可由參加超級聯賽的實力進升為可參加世界杯的實力，因為筆者無須解釋各玩家都知道HARD的電腦是如何恐怖，若果想贏，就算是何等厲害的高手，對著這有如排山倒海的攻擊，莫說勝利，單是想打和亦不是説般容易，不過只要玩家可以在HARD的世界中可與電腦爭一日長短的話，那相信想在朋友間做出一個戰無不勝的神話亦不會是一件難事。

千呼萬喚、全59隊國家隊人名英日對照表

一直以來都收到很多讀者來信説希望得知遊戲中所有國家隊的英文名稱，以便更改，現在筆者就將遊戲總共59隊的球員名稱以英日對照全部刊登出來，而為何只會是英日對照而不是中英對照呢？原因有幾個，第一：筆者不才，不熟悉全世界每一個球星的中文名稱。第二：各國球星的中文名稱都沒有一個統一的稱呼，例如意大利的DI．BIAGIO就是，有人叫他做「迪拜亞治奧」但亦有人稱他做「迪比亞治奧」，大家都只以譯音來判決中文名稱，所以筆者覺得還是不要刊登中文名稱會比較好，免得出現誤會。第三：假若筆者刊出全球員的中文名稱，這又有甚麼用？比賽時可以叫出來？但是、那些中文名稱可以輸入進遊戲中嗎？而且是不是玩者會認識所有球員的中文名稱？看完以上三個原因，相信讀者已明白為何筆者不刊登球員的中文名稱，以下就是所有球員的英日名稱對照表。



アイルランド　IRELAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ギダン	Shay Given
CB	4	ブルーン	Gary Breen
CB	5	カミンガム	Kenneth Cunningham
SB	3	ストーンホン	Steve Staunton
SB	2	アーミン	Denis Irwin
DH	6	ロー・キーヌ	Roy Maurice Keane
SH	11	ダム	Damien Duff
SH	7	マカテア	Jason Mcateer
OH	8	キンチェラ	Mark Kinsella
CF	10	ロビー・キーヌ	Robbie Keane
CF	9	クミン	Niall Quinn
CB	13	バッブ	Phil Babb
CB	12	ケンマ	Jeff Kenna
SB	16	マクローウィン	Alan Mcloughlin
SB	17	ガーリー・ケニー	Gary Kelly
DH	18	ハルツ	Ian Harte
OH	19	タウンセント	Andy Townsend
OH	15	ケアーフリー	Lee Carsley
CF	14	カスカレーノ	Tony Cascarino
CF	20	コモリー	David Connolly
CF	21	オニーユ	Keith O'Neill
GK	22	アナン・ケニー	Alan Kelly

北アイルランド　NORTHERN IRELAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	フェッキス	Alan William Fettis
CB	4	ヒュー	Colin Frederick Hill
CB	3	モノー	Stephen Joseph Morrow
SB	5	タラート	Gerry Taggart
SB	2	ノーマン	Ian Nolan
DH	20	レモン	Neil Lennon
DH	6	ロマンス	Stephen Martin Lomas
OH	10	ホルモック	Kevin Horlock
OH	7	ギレスキー	Keith Robert Gillespie
OH	11	マイク・ヒューゴ	Michael Eamon Hughes
CF	9	ドゥーリー	Iain Dowie
CB	13	クリフォン	Daniel Griffin
CB	8	ローナンド	Keith Rowland
SB	14	マクナホン	Gerard Joseph Mcmahon
DH	15	マジルトン	James Magilton
SH	19	ハンマー	Barry Victor Hunter
OH	16	ウォルキントン	Nigel Worthington
OH	21	オジール	Michael Andrew Martin O'Neill
CF	17	グリン	Stephen James Quinn
CF	18	グレニ	Philip Gray
CF	12	ロバートソン	Stephen Robinson
GK	22	タイマー	Maik Stefan Tavior

スコットランド　SCOTLAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	スリハン	Neil Sullivan
CB	4	コルターウッズ	Colin Calderwood
CB	5	ヘンドニー	Colin Hendry
SB	3	ボイト	Tom Boyd
SB	22	デイニー	Christian Dailly
DH	11	コインス	John Collins
DH	14	ランフォート	Paul Lambert
OH	8	バーニー	Craig Burley
OH	9	デューイ	Gordon Durie
FW	7	ギャラハー	Kevin Gallacher
CF	10	ジャクトン	Darren Jackson
CB	16	ウェナ	David Weir
CB	18	エミオット	Matt Elliott
CB	19	ホライト	Derek Whyte
SB	6	トッシ・マッキンリ	Tosh Mckinlay
DH	17	ビリー・マッキンリ	Billy Mckinlay
OH	2	マクタマラ	Jackie Mcnamara
OH	15	ゲイル	Scot Gemmill
CF	13	ドネイー	Simon Donnelly
CF	20	ブーツ	Scott Booth
CF	21	マッカム	マッカン Neil Mccann
GK	12	ダールト	グールド Jonathan Gould

ウェールズ　WALES

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ポール・ジョイス	Paul Jones
CB	6	コーラン	Chris Coleman
CB	5	ウィリアンズ	Adrian Williams
CB	4	シキンス	Kit Symons
SB	3	バーナーズ	Darren Barnard
SB	2	ロニウソン	John Robinson
DH	7	ジョンロン	Andy Johnson
OH	8	スキッド	Gary Speed
OH	10	ヒューイ	Mark Hughes
CF	9	ブローク	Nathan Blake
WG	11	ギルス	Ryan Giggs
CB	15	メルヒル	Andy Melville
CB	12	ボーレン	Mark Bowen
SB	19	トルコーレ	Paul Trollope
SB	16	ベンダリッツ	Mark Pembridge
DH	21	ジョンソンズ	Steve Jenkins
DH	17	サフェース	Rob Savage
OH	20	ウェットリー	Jim Whitley
CF	14	ベラシー	Craig Bellamy
CF	18	ハーストン	John Hartson
CF	13	ゾンダーツ	Dean Saunders
GK	22	ワーム	Darren Ward

イングランド　ENGLAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	シーナン	David Seaman
CB	5	キャンペル	Sol Campbell
CB	6	キーロン	Martin Keown
SB	3	ル・ショー	Graeme Le Saux
SB	2	ガリー・ネイル	Gary Neville
DH	4	シャーウッズ	Tim Sherwood
SH	11	マクマネマン	Steve Mcmanaman
SH	7	ベッキャム	David Beckham
OH	8	スコールス	Paul Scholes
CF	10	オーネン	Michael Owen
CF	9	シナラー	Alan Shearer
CB	12	アダモス	Tony Alexander Adams
CB	13	R.ファーテナント	Rio Ferdinand
CB	14	サウスケート	Gareth Southgate
SB	15	フィル・ネイル	Phillip Neville
DH	16	イース	Paul Ince
DH	17	バッソ	Nicky Butt
OH	18	レドマップ	Jamie Redknapp
OH	19	アンバートン	Darren Anderton
CF	20	ファウマー	Robbie Fowler
CF	21	コーン	Andy Cole
GK	22	マルティン	Nigel Martyn

ポルトガル　PORTUGAL

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	バイーラ	Vitor Manuel Martins Baia
CB	4	フェウレル	Helder Cristovao
CB	5	フェルマン・コール	Fernando Manuel Silva Couto
SB	3	ディナス	Dimas Teixeira
SB	2	セクネダリオ	Carlos Alberto Oliveira Secretario
DH	8	パルロ・ソーサ	Paulo Manuel Sousa
SH	6	セリオ・コンメイト	Sergio Conceicao
SH	7	フィート	Luis Figo Madeira Caeiro
OH	10	ルイ・コスナ	Rui Manuel Cesar Costa
CF	9	ビルラ・ピンカ	Joao Vieira Pinto
CF	11	サ・ピンカ	Ricardo Sa Pinto
CB	13	リコス	Carlos Litos Magalhaes
CB	14	パルロ・マレイラ	Paulo Sergio Braga Madeira
CB	15	ベノ	Roberto Luis Gaspar Deus Severo Beto
DH	16	シャヒルネ	Abel Luis da Silva Costa Xavier
DH	17	パルロ・サンチス	Paulinho Santos
DH	19	パルロ・ペート	Paulo Jorge Gomez Bento
OH	20	パルモサ	Pedro Barbosa
CF	21	カムーチョ	Nuno Fernando Goncalves Da Rocho
CF	22	ヌノ・コンツア	Nuno Gomes
CF	18	パウメタ	Pedro M,Ferreira Resendes Pauleta
GK	·12	ルイ・コレナ	Rui Manuel da Silva Correia

スペイン SPAIN

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	カリサレス	Jose'Santiago Canizares Ruiz
CB	13	アルコルカ	Rafael Alkorta
CB	5	ナサル	Miguel Angel Nadal
SB	3	セルニ	Sergi Barjuan
SB	2	サルナト	Michel Salgado Fernandez
DH	6	イメロ	Fernando Ruiz Hierro
DH	4	グァルテオナ	Josep Guardiola
OH	11	デ・ペトラ	Francisco Javier de Pedro Zalqui
OH	8	ルイス・エンリコ	Luis Enrique Garcia
CF	10	ラムール	Raul Gonzales Blanco
CF	9	ウルハイス	Ismael Urzaiz Aranda
CB	15	アラムサハル	Agustine Aranzabal
CB	17	アウセミーノ	Marcelino Elena Sierra
CB	18	パト	Francisco Jemez Martin PACO
DH	16	エンコンラ	Vicente Engonga Mate
OH	21	ヴァレモン	Juan Carlos Valeron Santana
OH	22	フナン	Francisco Javier Gonzalez Perez Fran
OH	14	グリィ	Jose Maria Gutierrez GUTI
OH	20	デ・ラ・ペーナ	Ivan de la Pena
CF	19	ダネ	Daniel Garcia Lara Dani
CF	7	エケメリア	Joseba Etxeberria Lizardi
GK	12	トミ	Antonio Jimenez Sistachs TONI

フランス FRANCE

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	バルケス	Fabien Barthez
CB	8	ドゥカイー	Marcel Desailly
CB	5	ブナン	Laurent Blanc
SB	3	リザマス	Bixente Lizarazu
SB	2	チュナム	Lilian Ulien Thuram
DH	4	プレィ	Emmanuel Petit
DH	7	デサン	Didier Deschamps
OH	6	ジョムカエフ	Youri Djorkaeff
OH	11	ピレフ	Robert Pires
OH	10	ジダム	Zinedine Zidane
CF	9	アメルカ	Nicolas Anelka
CB	13	ルルフ	Franck Leboeuf
CB	15	カンベラ	Vincent Candela
DH	18	ビレイラ	Patrick Vieira
DH	14	ボトシアン	Alain Boghossian
DH	16	カマンブー	Christian Karembeu
OH	12	ドマソー	Vikash Dhorasoo
CF	19	ラクランド	Lilian Laslandes
CF	20	アスリ	Thierry Henry
CF	17	ヴィクトール	Sylvain Wiltord

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
CF	21	デュマリー	ChristopheDugarry
GK	22	ポナト	StephanePorato

ベルギー BELGIUM

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ガスヘルキッチ	RonnyGaspercic
CB	4	デ・ブース	Glen De Boeck
CB	5	レオマール	PhilippeLeonard
SB	2	ジェロー	Regis Herve Genaux
SB	3	デフワンドル	EricDeflandre
DH	6	ファンデレスト	Franky Vander Elst
OH	10	ワーム	JohanWalem
OH	7	ヴィルモル	MarcWilmots
CF	8	オリメイナ	LuisAirtonBarrosoOliveira
CF	9	ロンダ・ムレーザ	LokondaMpenza
CF	11	マルネン	SandyMartens
CB	15	ファンネイル	Eric VanMeir
CB	16	ヴィトリッチ	Gordan Vidovic
SB	17	スメレンス	Lorenzo Staelens
DH	20	デ・ブルム	TjorvenDeBrul
DH	21	コーグ	Bart Goor
DH	14	ジャンベン	ChristianJanssens
OH	22	ファンケルホーネン	Nico Van Kerckhoven
OH	13	タンベ	StefaanTanghe
CF	19	ファン・ボウト	Peter VanHoudt
CF	18	ムロ・ムレーザ	MboMpenza
GK	12	フェリペ・デビルテ	FilipDeWilde

オランダ NETHERLANDS

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ファンテルサール	Edwin Vander Sar
CB	3	スタン	Jaap Stam
CB	4	ファンク・デ	ムール Frank De Boer
SB	5	コツ	PhillipCocu
SB	2	レチハー	MichaelReiziger
DH	6	シードルク	ClarenceClydeSeedorf
WG	11	オヘルマウス	MarcOvermars
SH	7	ロナト・デ	ムール Ronaldo De Boer
OH	8	ダーウィッツ	Edgar Davids
CF	10	ペウカンプ	DennisBergkamp
CF	9	クラウハート	Patrick Kluivert
CB	13	ボカート	WinstonBogarde
CB	15	ウーリヤー	Ander AntoniusMariaOoijer
SB	16	ファンシントム	Marc VanHintum
DH	17	ヴィンツァー	AronWinter
DH	19	ブロンクホスト	Giovanni VanBronckhorst
SH	18	ゼンテン	BoudewijnZenden
SH	12	ファンホンテレン	Kees VanWonderen
CF	14	ファンホセン	Peter VanVossen
CF	20	ファンシステローイ	Ruud VanNistelrooy
CF	21	ファンキイトンク	Pierre VanHooijdonk
GK	22	ムルス	OscarMoens

スイス SWITZERLAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
1	GK	ヒルムカー	AndreasHilfiker
4	CB	エムロス	StephaneHenchoz
6	CB	ウルム	StefanWolf
2	CB	フォーレル	JohannVogel
5	DH	ベア	RamonVega
3	SH	ロテングーラー	RagisRothenbuehler
8	SH	ビックリー	RaphaelWicky
9	OH	ミューナー	PatrickMueller
10	OH	スフォルガ	CiriacoSforza
11	CF	シャフイザ	StephaneChapuisat
7	CF	セダ	DavidSesa
19	CB	ジェネリー	SebastienJeanneret
20	CB	ファールネル	SebastienFournier
14	DH	ハーム	BerntHaas
17	DH	セレスキーニ	FabioCelestini
21	DH	ヤイン	MuratYakin
13	DH	ディグリオ	FrancescoDi Jorio
18	OH	チャロット	FredericChassot
16	CF	デ・ナタリ	Patrick DeNapoli
15	CF	ブルガン	Patrick Buehlmann
22	CF	コミレッティ	AlexandreComisetti
12	GK	ブルワー	MartinBrunner

イタリア ITALY

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ペルッチ	AngeloPeruzzi
CB	4	カンナバーレ	FabioCannavaro
CB	5	ネスティ	AllessandroNesta
SB	3	マルデーニ	PaoloMaldini
SB	2	パヌッティ	ChristianPanucci
DH	7	デピアシオ	Luigi Di Biagio
DH	6	アルベルテーニ	DenetrioAlbertini
OH	11	テフランテスコ	EusebioDi Francesco
OH	8	デノ・バッゾ	DinoBaggio
CF	10	デウピエロ	AlessandroDel Piero
CF	9	ビレリ	ChristianVieri
CB	13	ネクロ	PaoloNegro
SB	14	ペスット	GianlucaPessotto
SB	17	ファラーナ	CiroFerrara
DH	15	コンティ	AntonioConte
DH	21	フセール	DiegoFuser
OH	22	デリービョ	AngeloDi Livio
CF	16	トッチ	FrancescoTotti
CF	18	ロベウト・バッゾ	RobertoBaggio
CF	19	インツァーキ	FilippoInzaghi
CF	20	キエーサ	EnricoChiesa
GK	12	フッホン	GianluigiBuffon

チェコ CZECHO

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ポルッカ	TomasPostrka
CB	5	ヴォタラ	TomasVotava
CB	3	スホナレク	Jan Suchoparek
CB	6	ホルマク	MichalHornak
DH	4	ネトレロ	PavelNedved
SH	2	ハレック	MartinHasek
SH	7	ネメック ネメッツ	Jiri Nemec
OH	11	ベルマー	PatrikBerger
OH	8	ポポフスキー	KarelPoborsky
CF	9	ロコベネック	VratislavLokvenec
CF	10	スミチル スミチェル	Vladimir Smicer
CB	13	レスカ	TomasRepka
CB	16	ラザ	KarelRada
SB	19	フルチュク	PetrVlcek
SB	18	ラーサル	RadoslavLatal
DH	20	ベイクル	RadekBejbl
OH	15	チデク	MartinCizek
OH	14	スロンシク	RadekSloncik
OH	21	バサネク	MiroslavBaranek
CF	22	ケマー	JanKoller
CF	17	クナ	PavelKuka
GK	12	スルミチェク	PavelSrnicek

ドイツ GENMANY

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	カール	OliverKahn
CB	2	バッゲル	MarkusBabbel
CB	10	マテルス	LotharMatthaus
CB	4	ベルンツ	ChristianWorns
DH	8	ハーラン	DietmarHamann
DH	6	イェレニース	JensJeremias
SH	5	シュトルンク	ThomasStrunz
SH	3	ハイムリッヒ	JorgHeinrich
CF	9	ビアモフ	OliverBierhoff
WG	11	ボーゼ	Bode
WG	7	ヌリル	OliverBeuville
CB	16	レーネル	MarcoRehmer
CB	15	ノロトニー	JensNowotny
DH	19	ネルミンガー	ChristianNerlinger
OH	20	ラメノウ	CarstenRamelow
SH	21	タルネルト	MichaelTarnat
OH	22	バナック	MichaelBallack
OH	14	メナー	AndreasMoeller
CF	18	ブリーク	MichaelPreetz
CF	13	キルスレン	UlfKirsten
CF	17	ヤンガー	CarstenJancker
GK	12	レーナン	JensLehmann

デンマーク DENMARK

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	シュナイケル	PeterSchmeichel
CB	4	ホール	JesHoegh
CB	3	ヘンリスネン	ReneHennriksen
SB	5	ハインレ	JanHeintze
SB	2	コールウィンク	SorenColding
DH	8	トムレン	ClausThomsen
SH	9	グノンケア	JesperGroenkjaer
SH	6	ヘルゼク	ThomasHelveg
OH	7	A・ニールレン	AllanNielsen
CF	11	サンズ	EbbeSand
CF	10	ヨルレンセン	MartinJoergensen
CB	15	ショーンベルク	MichaelSchjonberg
CB	19	ラウムネン	JacobLaursen
DH	22	フランズレン	PerFrandsen
DH	13	グラムセン	ThomasGravesen
DH	21	B・ニールレン	BrianSteenNielsen
SH	12	コルネク	BjarneGoldbaek
OH	14	テフリン	StigToefting
CF	17	トマトン	JonDahlTomassen
CF	20	フレテニクセン	SoerenFrederiksen
CF	18	モウレル	MiklosMolnar
GK	16	ソーネンセン	ThomasSoerensen

ノルウェー NORWAY

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	クロラス	FrodeGrodas
CB	3	ヨンゼン	RonnyJohnsen
CB	4	ベルヌ	HenningBerg
SB	5	ベルクトルノ	AnderBergdolmo
SB	2	ヘンゲル	VegardHeggem
DH	10	レクザル	KjetilAnderRekdal
SH	7	ミュックレン	ErikMykland
SH	8	ソルバレン	StaleSolbakken
OH	6	ルヴィ	PetterRudi
CF	11	ソルスメア	OleGunnerSolskjaer
CF	9	T・A・フロン	ToreAndreFowler
CB	13	ハイネ	GunnarHalle
CB	14	ホルツン	ErickHoftun
SB	15	ビョムンビー	StigIngeBjoernebye
DH	19	ロナルド・ストマント	RoarStrand
OH	20	ヨスキン・フロン	JostenFowler
OH	21	ハバウト・フロン	HavardFowler
OH	18	リエト	VidarRiseth
CF	20	イワムセン	SteffenIversen
CF	17	カルー	JohnCarew
CF	16	ボリネン	LarsBohinen
GK	12	ミューゲ	ThomasMyhre

スウェーデン SWEDEN

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ヘドナン	MagnusHedman
CB	4	ビヨルカント	JoachimBjorklund
CB	3	バティ・アンデソン	PatrikAndersson
SB	2	カマルス	PontusKamark
SB	5	ルジッチ	TeddyLucic
DH	6	シュワンツ	StefanSchwarz
DH	8	ミャルヒー	JohanMjallby
OH	10	ラートン	HenrikLarsson
OH	7	ミリト	HakanMild
CF	11	ケニー・アンテソン	KennetAndersson
CF	9	リュンクベルク	FredrikLjungberg
CB	13	スントクレン	GarySundgren
SB	15	ニルホン	RolandNilsson
DH	16	インデソン	KlasIngesson
DH	18	ゼヘルベルグ	ParZetterberg
DH	14	ダニーアンテソン	DanielAndersson
OH	17	スヴェンホン	MagnusSvensson
OH	21	ブロンクミスト	JesperBlomqvist
CF	22	アレクサンテルソン	NiclasAlexandersson
CF	19	ペテルソン	JorgenPettersson
CF	20	ヨントン	MattiasJonsson
GK	12	キルシュテット	MagnusKihlstedt

フィンランド FINLAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ニレミ	AnttiMiemi
CB	2	イロゲン	HarriYlonen
CB	4	ヒッキア	SamiHyypia
SB	3	レイミ	JuhaReini
SB	8	キルネン	TomiKinnunen
DH	7	イモーラ	JariLlola
DH	5	コートレン	TommiKautonen
OH	6	リーヒナーティー	AkiRiihilahti
OH	10	リトマレン	JariLitmanen
CF	11	ヨハントン	JonatnaJohansson
CF	9	パーテマイネン	Mika-MattiPaatelainen
CB	15	ツオネラ	MarkoTuomela
CB	19	ティリネン	HannuTihinen
SB	13	サスケモイネン	JarmoSaastamoinen
DH	17	アルリオ	SamiMahlio
DH	21	グレンムンド	TommiGronlund
SH	22	ヴァナハツ	SimoValakari
OH	16	レコール	MikaLehkosuo
CF	18	ヒュッタ	MattiHiukka
CF	20	コッチラ	MikaKottila
CF	14	コルッタ	JoonasKolkka
GK	12	ヤスケカイネン	JussiJaaskelainen

ポーランド POLAND

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	シロムチュク	KazimierzSidorczuk
CB	5	ジェミンスキ	JacekZielinski
CB	3	ラフィンスキ	TomaszLapinski
SB	4	ラタニック	KrzysztofRatajczyk
SB	6	ハイド	TomaszHajto
DH	2	バス	JacekBak
SH	9	シアダルカ	RafalSiadaczka
SH	7	スビエルケフスキ	PiotrSwierczewski
OH	10	ブルゼネク	JerzyBrzeczek
CF	11	トルゲシャク	MiroslawTrzeciak
CF	8	イハン	TomaszIwan
CB	12	クノス	TomaszKlos
CB	13	ワムドク	TomaszWaldoch
DH	14	マラク	SlawomirMajak
DH	15	ノザク	KrzysztofNowak
SH	16	ピナルロ	PiotrRiss
OH	17	チェンリエク	RyszardCzerwiec
OH	18	アダムシク	DariuszAdamczyk
OH	19	ミヤルスキー	RadoslawMichalski
CF	20	エスコリアク	AndrzejJuskowiak
CF	21	コガルシク	WojciechKowalczyk
GK	22	マティレク	AdamMatysek

スロバキア SLOVAKIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
1	GK	コーニル	MiroslavKoenig
4	CB	スロザク	SamuelSlovak
5	CB	バルカ	StanislavVarga
3	SB	カルマン	MiroslavKarhan
2	SB	スピナル	MarekSpilar
6	DH	モヤフチク	LubomirMoravcik
8	SH	トマスレク	RobertTomaschek
7	SH	バニス	IgorBalis
10	OH	デュロフスキー	PeterDubovsky
9	CF	ピンレ	AttilePinte
11	CF	マルロス	JozefMajoros
13	CB	ティッケル	DusanTittel
15	CB	キンテル	VladimirKinder
16	DH	ウイナリー	MarekUjlaky
17	DH	ネレス	SzilardNemeth
19	DH	コサック	IvanKozak
21	OH	ソリッチ	MiroslavSovic
22	CF	ヤンムラ	TiborJancula
14	CF	ファルス	MartinFabus
20	CF	チルロ	MilanTimko
18	CF	コスネイ	JosefKozlej
12	GK	ベンゼル	AlexanderVencel

オーストリア AUSTRIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	コンセン	MichaelKonsel

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
CB	4	プヘハー	Anton Pfeffer
CB	5	ファイアシンガ	Wolfgang Feiersinger
CB	3	シュッケル	Peter Schottel
DH	11	ウェックル	Arnold Wetl
DH	6	メーニヒ	Roman Mahlich
SH	8	クーバウナ	Dietmar Kuhbauer
SH	2	セムニ	Harald Cerny
OH	10	ヘルトーク	Andreas Herzog
CF	7	ハーク	Mario Haas
CF	9	メイルケフ	Christian Mayrleb
CB	14	コプラー	Walter Kogler
SB	16	ビゼン	Martin Hiden
DH	17	レインマイナ	Hannes Reinmayr
DH	19	ショッキ	Markus Schopp
DH	15	ノイチルハー	Guenther Neukirchner
OH	20	ロゼアモ	Klaus Rohseano
OH	21	プロセニク	Gilbert Prilasnig
CF	18	シュティザー	Peter Stoger
CF	13	グリーター	Eduard Glieder
CF	22	バステッキ	Ivica Vastic
GK	12	ボーンファルツ	Franz Wohlfanrt

ハンガリー HUNGARY

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	キラミー	Gabor Kiraly
CB	4	マチュル	Janos Matyus
CB	5	シェベル	Vilmos Sebok
SB	2	フルムカ	Janos Hrutka
SB	3	コルコス	Gyorgy Korsos
DH	6	ハルナイ	Gabor Halmai
SH	8	ダルガイ	Pal Dardai
SH	7	ピロント	Istvan Pisont
OH	10	イーメシュ	Bela Illes
CF	9	ミクノス・ファレル	Miklos Feher
CF	11	トム	Norbert Toth
CB	14	ラゴス	Pal Lakos
CB	19	スサゾシ	Tmas Szamoji
CB	15	スゼカレス	Tamas Szekeres
SB	20	クサラ・フェレル	Csaba Feher
DH	16	ソモリ	Ferenc Hamori
OH	21	リクテス	Krisztian Lisztes
OH	18	エグレニー	Gabor Egressy
CF	17	ドンキ	Tibor Dombi
CF	13	ハラル	Istvan Hamar
CF	22	スチャノビクス	Barnabas Stipanovics
GK	12	ハロシュ	Attila Hajdu

クロアチア CROATIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	ラジッチ	Drazen Ladic
CB	6	シリッチ	Dario Simic
CB	5	ユミッチ	Goran Juric
CB	4	チュトル	Igor Tudor
SB	3	ヤムニ	Robert Jarni
SB	2	スタミッチ	Mario Stanic
DH	10	ボバン	Zvonimir Boban
OH	11	ラバイッチ	Milan Rapajc
OH	7	ユクチッチ	Krunoslav Jurcic
CF	9	スーテル	Davor Suker
CF	8	ブナオビッチ	Goran Vlaovic
CB	13	ミシノビッチ	Damir Milinovic
CB	14	トチッチ	Mario Tokic
SB	15	サキッチ	Daniel Saric
DH	17	ソクド	Zvonimir Soldo
DH	19	マリオ・ツタノキッチ	Mario Cvitanovic
OH	20	アサロビッチ	Aljosa Asanovic
OH	21	プロシメスキ	Robert Prosinecki
CF	16	マキッチ	Silvio Maric
CF	18	イコル・ツタノキッチ	Igor Cvitanovic
CF	22	ボルシッチ	Alen Boksic
GK	12	ムルリッチ	Marijan Mrmic

ユーゴスラビア YUGOSLAVIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	クナリ	Ivica Kralj
CB	5	ジュリッチ	Miroslav Djukic
CB	3	ジョノビッチ	Goran Djorovic
SB	11	ミナイロビッチ	Sinisa Mihajlovic
SB	2	ミルクビッチ	Zoran Mirkovic
DH	4	ヨマノビッチ	Slavisa Jokanovic
DH	7	ナビ	Albert Nadj
OH	9	D.スタンクビッチ	Dejan Stankovic
OH	6	D.コナセビッチ	Darko Kovacevic
OH	10	ストイクビッチ	Dragan Stojkovic
CF	8	ミヤタビッチ	Predrag Mijatovic
CB	14	サネッチ	Nisa Saveljic
CB	13	コムレノビッチ	Slobodan Komljenovic
SB	15	ジョルレビッチ	Predrag Djordjevic
SB	16	ラモビッチ	Vuk Rasovic
DH	17	グロリッチ	Nenad Grozdic
DH	19	J.スタンクビッチ	Jovan Stankovic
OH	21	ユーロビッチ	Vladimir Jugovic
OH	20	サリチェビッチ	Dejan Savicecic
CF	18	ミロネビッチ	Savo Milosevic
CF	22	ビエロビッチ	Nenad Bjekovic
GK	12	ダミヤリッチ	Nikola Damjanac

ルーマニア ROMANIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	ステメア	Bogdan Stelea
CB	2	バクレーヌ	Batriq
CB	4	フィラペスク	Iulian Filipescu
CB	3	チュモテリュ	Liviu Ciobotariu
DH	8	D・ムンテアム	Dorinel Munteanu
DH	6	Gh・ポレスク	Gheorghe Popescu
SH	7	ペノル	Florentin Petre
SH	5	ガルラ	Constantin Galca
OH	10	C・ムンテアム	Catalin Munteanu
CF	11	イリネ	Adrian Ilie
CF	9	モンドラン	Viorel Moldovan
CB	14	フローネア	Daniel Florea
SB	17	コンコラ	Cosmin-Marius Contra
SH	19	ログ	Laurentiu Rosu
SH	21	ペノレスク	Dan Petrescu
OH	13	ルネスク	Ioan Angelo Lupescu
OH	15	セルラン	Denis-Georgian Serban
OH	16	ハヴィ	Gheorghe Hagi
CF	22	ガレア	Ganeir
CF	18	ミナルケア	Adrian Mihalcea
CF	20	クライオゼアヌ	Gheorghe Craioveanu
GK	12	ロボンコ	Bogdan Lobont

ブルガリア BULGARIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	ズノラコフ	Zdravko Zdravkov
CB	4	キリモフ	Rosen Kirilov
CB	6	ギンテフ	Gocho Guintchev
SB	3	イマイロ・ペロコフ	Ivaylo Petkov
SB	2	キシレフ	Radostin Kishishev
DH	5	ヨルマネフ	Ivaylo Iordanov
SH	7	ボリニロフ	Damiel Borimirov
SH	10	ミネン・ピロコフ	Milen Petkov
OH	11	イミエフ	Ilian Iliev
CF	8	スコイチコフ	Hristo Stoitchkov
CF	9	ヨロフ	Hristo Yovov
CB	13	ザフィノフ	Adalbert Zafirov
CB	14	ザモルチッチ	Zlatomir Zagorcic
SB	15	シマコフ	Zahari Sirakov
DH	19	グロウレフ	Ilia Gruev
OH	20	トレンダミロフ	Mitko Terndafilov
CF	21	フリスロフ	Marian Hristov
CF	22	バレフ	Georgi Bachev
CF	18	ジョーイ・イマノフ	Georgi Ivanov
CF	16	ペレフ	Luboslav Mladenov Penev
CF	17	スパロフ	Anton Spasov
GK	12	イランコフ	Dimitar Ivankov

ギリシャ GREECE

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	アトマチディス	Elias Atmatsidis
CB	4	ダビラス	Nikolaos Dabizas
CB	5	ウルボディス	Marinos Ouzounidis
SB	3	マルノス	Dimitris Markos
SB	2	アナトマキス	Georgios Anatolakis
DH	8	ゲオルゲトス	Grigoris Georgatos
DH	7	ザボラキス	Theodoros Zagorakis
OH	6	プルマニディス	Ilias Poursanidis
OH	10	ジャンナトムロス	Stelios Yiannakopoulos
CF	11	ニコラエディス	Themistokles Nikolaidis
CF	9	マフナス	Nikolaos Machlas
CB	12	カサチス	Michalis Kasapis
CB	13	コンスタンミティス	Konstantinos Konstantinidis
CB	14	カリナキス	Ioannis kalitzakis
DH	16	グーラス	Yannis Goumas
SH	17	ジロス	Akis Zikos
OH	20	マフロセニディス	Dimitris Mavrogenidis
OH	19	リグロフーロス	Nikos Limberpoulos
OH	21	フラテスコス	Konstantinos Fratzeskos
CF	18	ドリス	Georgios Donis
CF	22	ツァルカス	Vassilios Tsartas
GK	15	エテフテロフロス	Dimitrios Eleftheropoulos

トルコ TURKEY

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	リュクツ	Rustu Recber
CB	5	アルナイ	Alpay Ozalan
CB	3	オルン	Ogun Temizkanoglu
CB	4	ファティス	Fatih Akyel
DH	8	トゥダイ	Tugay Kerimoglu
SH	6	アクトラ	Abdullah Ercan
SH	2	タイスル	Tayfur Havutcu
OH	7	オタン	Okan Buruk
OH	10	セルテン	Sergen Yalcin
CF	9	ハラン・シュニル	Hakan Sukur
CF	11	オクマイ	Oktay Derelioglu
CB	13	メルコ	Mert Korkmaz
CB	14	ハラン・ユンカル	Hakan Unsal
CB	19	オスラン	オスマン Osemen
DH	15	サメット	Saffet Akbas
DH	16	タイクン	Tayfun Korkut
OH	20	ケナレテン	Kemalettin Senturk
OH	21	トルマイ	Tolnay Kafkas
CF	22	アリク	Arif Erdem
CF	18	スイマン	Ayhan Akman
CF	17	ハリ	Hami Sas Gokhan
GK	12	エンジン	Engin Ipekoglu

ウクライナ UKRAINE

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	ショフコフスキー	Olexander Shovkovsky
CB	5	バスチク	Vladislav Vashtchuk
CB	4	ゴロブゴ	Olexander Golovko
SB	3	ミリティン	Mikitin
SB	2	ルキニー	Oleh Luzhny
DH	7	ポソフ	Serhiy Popov
DH	8	コヴァネフ	Sergei Kovalev
CF	6	レグロフ	Serhiy Rebrov
CF	11	シェルチェンコ	Andriy Shevchenko
OH	10	グリン	Andriy Gusin
CF	9	スラチェンコ	Sergei Skachenko
CB	15	コガル	Olexander Koval
CB	14	スクリフンク	Viktor Skripnik
SB	16	ミジン	Serhiy Myzin
DH	18	キルユシン	Olexander Kiryukhin
OH	13	マキシノフ	Yuri Maksimov
OH	19	ミハイネンコ	Dmitri Mikhailenko
OH	17	コソムスキ	Vitali Kossovski
OH	20	カリトギンチェフ	Yuri Kalitvintsev
CF	21	ハゴルニク	Serhiy Hagornyak
CF	22	コノハロフ	Serhiy Konovalov
GK	12	ボロヒョーフ	Valery Vorobyov

ロシア RUSSIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	チェルテロフ	Stanislav Cherchesov
CB	2	チュガイロフ	Igor Ghugainov
CB	7	オノルコ	Viktor Onopko
CB	5	ヤロフスキー	Igor Yanovski
DH	3	スネルチン	Alexei Smertin
SH	4	ツィンガナル	Ilia Tsymbalar
SH	8	カルキン	Valeri Karpin
OH	6	アレニチフ	Dmitri Alenichev
OH	11	ベスカツニフ	Vladimir Beschastnykh
CF	9	チコフ	Yegor Titov
CF	10	ユワン	Sergei Yuran
CB	13	パガレフ	Arthur Pagayev
CB	15	ミルコ	Valeri Min'ko
CB	16	クレムトフ	Dmitri Khlestov
DH	17	コフノフ	Dmitri Khokhlov
DH	14	ティロノフ	Andrei Tikhonov
OH	19	モスロボイ	Aleksandr Mostovoi
OH	20	カンテルスキス	Andrei Kanchelskis
CF	21	キミアコフ	Sergei Kiriakov
CF	18	スチーロ	Alexander Shirko
CF	22	コリマノフ	Igor Kolyvanov
GK	12	ハーヴィン	Dmitri Kharin

モロッコ MOROCCO

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	12	ベンゼケリ	Driss Benzekri
CB	4	ロッジ	Youssef Rossi
CB	6	ナイメト	Nourredine Naybet
SB	3	ハドイウリ	Abdelkrim El Hadrioui
SB	2	サバル	Abdelilah Saber
DH	18	シッピ	Youssef Chippo
DH	20	エルカエフ	Taher El Lakhlej
OH	7	ハッゼ	Mustapha Hadji
OH	8	シバ	Said Chiba
CF	14	バイール	Salahedine Bassir
CF	9	ハッツ	Abdeljalil Hadda
CB	13	ネクレス	Rachid Nekrouz
CB	5	トリク	Samhi Triki
SB	15	アフラミ	Lahcene Abrami
DH	16	アズズ	Rachid Azzouzi
OH	10	ウラキリ	Abderrahim Ouakili Mohamed
OH	19	セルミ	Jamal Sellami
CF	17	アムシネ	Gharib Amzine
CF	21	ロコ	Rachid Roki
CF	11	エルカサビ	Ali El Khattabi
GK	1	ブラジ	Abdelkader El Brazi
GK	22	チャトリ	Mustapha Chadli

チュニジア TUNISIA

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
GK	1	エル・ウマエル	Chokri El Ouaer
CB	21	ハドワ	Khaled Badra
CB	3	サニ・トラヘルシ	Sami Trabelsi
CB	13	ブアジシ	Riadh Bouazizi
DH	14	シホ	Sirajeddine Chihi
SH	17	クレイボn	Jose Clayton
SH	7	ダゲット	Tarek Thabet
OH	8	ベラ	Zubeir Beya
OH	15	スエイラ	Skander Souayah
CF	18	スイマネ	Mahdi Ben Slimane
CF	11	セリニ	Adel Sellimi
CB	6	シュハネ	Ferid Chouchane
CB	20	ジャバナー	Sabri Jaballah
CB	4	ブカデダ	Mounir Boukadida
SB	5	ハテン・トラヘルシ	Hatem Trabelsi
DH	10	コドハネ	Kais Ghodbane
OH	19	アームド	Faycal Ben Ahmed
CF	9	ジェラヒ	Riadh Jelassi
CF	2	ユニツ	Imed Ben Younes
CF	12	メルチ	Mourad Melki
GK	16	サルビ	Radhouane Salhi
GK	22	ブフニエル	Ali Boumnijel

エジプト EGYPT

位置	號碼	遊戯中名稱	英文名稱
1	GK	エウサイド	Nader Ibrahim El Sayed
2	CB	エウサカ	Abdelzaher El Saqqa
5	CB	イブラハム	Samir Ibrahim Kamouna
3	CB	オマレ	Mohamed Omara
7	SB	ユーシフ	Mohamed Youssef
6	SB	モネアム	Hassam A Monaem

號碼	位置	遊戲中名稱	英文名稱
4	DH	ラムシ	Hany Ramzy
11	SH	ナビン	Mohamed Nabih
8	SH	ラドアン	Yasser Radwan
10	OH	ハイズ	Hafis
9	CF	ハッセン	Hossam Hassan
18	CB	エウタベイエ	Beshir El Tabeye
13	CB	カモルナ	Samir Kamouna
16	DH	サブイ	A·El Satar Sabry
12	DH	クシバ	Haddy Khashaba
15	DH	ハナヒ	Hisham Hanafy
20	OH	ムシタファ	Tareq Mostapha
17	OH	ハショーリ	Elhamid Basioni
14	CF	イマヌ	Hazem Mohamed Emam
19	CF	エゲドマニ	Aldomani
21	CF	エワハダリ	Essam Elhaddary
22	GK	ファルーク	Nasser Farouk

ナイジェリア NIGERIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ルハイ	Peter Rufai
CB	6	ウエスタ	Taribo West
CB	5	オケチク	Uche Okechukwu
SB	3	ババワロ	Celestine Babayaro
SB	8	アデボシュ	Mutiu Adepoju
DH	15	オイセー	Sunday Oliseh
SH	11	ラワル	Graba Lawal
SH	7	フィニディ	Finidi George
OH	10	オコチ	Augustine Azuka Okocha
CF	14	アモサチ	Daniel Amokachi
CF	20	イクベバ	Victor Ikopeba
CB	17	エグアホン	Augustine Eguavoen
CB	16	オカホー	Uche Okafor
SB	21	ゴドイン・オクパナ	Godwin Okpara
SB	19	イロサ	Ben Iroha
DH	2	オバナク	Mobi Oparaku
OH	18	オルナ	Wilson Oruma
CF	13	ババンギタ	Tijani Babangida
CF	4	カム	Nwankwo Kanu
CF	9	イエキリ	Rashidi Yekini
GK	12	ウィリー・オクパナ	Willy Opara
GK	22	バルア	Abiodun Baruwa

カメルーン CAMEROON

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ソンポ	Jacques Songo'o
CB	6	ヌジャンナ	Pierre Njanka
CB	5	カヤ	Raymond Kalla Nkongo
CB	4	ソンブ	Rigobert Song
DH	20	オレンデ	Salomon Olembe
SH	3	ウォネ	Pierre Wome Nlend
SH	15	ヌト	Joseph Cyrille Ndo
OH	8	アンギベー	Didier Angibeaud Nguidjol
CF	10	エムボマ	Patrick Mboma
CF	21	ジョブ	Joseph-Desire Job
CF	7	オマンビイク	Francois Oman-Biyik
CB	17	ペンチー・ヒロンク	Michel Pensee Billong
CB	13	アバンタ	Jouan Abanda
SB	2	エマンガ	Joseph Elanga
SB	12	エタネ	Jean-Jacques Etame
DH	19	マサヴィレル	Marcel Mahouve
OH	11	エトモ	Samuel Eto'o Fils
CF	14	シノ	Augustine Simo
CF	9	チャニ	Alphonse Tchami
CF	18	イプナ	Samuel Ipoua
GK	16	アンデム	William Andem
GK	22	ブカユ	Alioum Boukar

南アフリカ SOUTH AFRICA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	フォンツ	Hans Vonk
CB	19	ラデーゲ	Lucas Radebe
CB	5	フィッス	Mark Fish
CB	21	イッサ	Pierre Issa
SB	3	ニヤチ	David Nyathi
SB	4	ジャクスン	Willem Jackson
DH	7	フォーキュン	Quinton Fortune
OH	10	モチュー	John Moshoeu
OH	12	オーガステン	Brendan Augustine
CF	9	バーツレット	Shaun Bartlett
CF	17	マッケシー	Benedict Mccarthy
CB	2	ムンクニ	Themba Mnguni
CB	13	バッケイ	Delron Buckley
SB	11	ムカエレ	Helman Mkhalele
DH	8	フィニー	Alfred Phiri
DH	15	クナロ	Doctor Khumalo
OH	18	モルーナ	Lebogang Morula
CF	14	シコセナ	Jerry Sikhosana
CF	20	モコレナ	Naughty Mokoena
CF	6	マジンガ	Philemon Masinga
GK	16	バノイ	Brian Baloyi
GK	22	ゴバン	Simon Gopane

アメリカ UNITED STATES

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ソーンーホン	Zach Thornton
CB	3	レジフ	David Regis
CB	5	ドゥーニー	Thomas Dooley
CB	4	ボーフ	Eddie Pope
SB	13	ジョーンス	Cobi Jones
SB	2	ヘズク	Frankie Hejduk
DH	15	ディーミング	Chad Deering
OH	7	ルイツ	Eddie Lewis
OH	9	ムーナ	Joe-Max Moore
CF	8	キロムスキ	Jovan Kirovski
CF	20	マクブライト	Brian Mcbride
CB	14	フレイツァー	Robin Fraser
CB	16	ブナウン	C·J·Brown
SB	18	リアノサ	Carlos Llamosa
SB	17	アグージュ	Jeff Agoos
DH	6	オルペン	Ben Olsen
OH	19	アーナス	Chris Armas
OH	22	マティス	Clint Mathis
CF	10	ウィナルタ	Eric Wynalda
CF	21	ウィリアムズ	Richie Williams
CF	11	ラゾス	Ante Razov
GK	12	メノラ	Tony Meola

メキシコ MEXICO

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	カンポス	Jorge Campos
CB	5	ダビーヨ	Duilio C.Jean Pierre Davino Rodriguez
CB	2	スナルス	Claudio Suarez Sanchez
CB	3	ホメル・サンテス	Joel Sanchez
DH	8	ガムシア・アスケ	Albelto Garcia Aspe
DH	4	ビザ	German Villa Castaneda
SH	7	ラノン・ラニエス	Ramon Ramirez
SH	13	バルボ	Pavel Pardo
OH	17	パレンチア	Juan Francisco Palencia Hernandez
CF	10	ブラント	Cuauthemoc Blanco
CF	15	エルマンデス	Luis Arturo Hernandez Carreon Matador
CB	16	テラザス	Isaac Terrazas Garcia
SB	18	カルオナ	Sarvador Carmona
DH	6	ベルマル	Marcelino Bernal
DH	14	ラナ	Raul Lara
DH	19	ルマ	Braulio Luna
OH	20	アレザノ	Jose de Jesus Arellano
OH	10	ルイツ・ガムシア	Luis Galcia Postigo
CF	9	ペラネス	Ricardo Pelaez Linarez
CF	21	ジャベス	Paulo Cesar Chevez
CF	22	アバンデス	Jose Manuel Abundis
GK	12	ベネス	Oscar Perez

ジャマイカ JAMAICA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	バネット	Warren Barret
CB	17	ロン	Onandi Lowe
CB	5	グディスン	Ian Goodison
CB	19	シンクメア	Frank Sinclair
DH	3	ドーツ	Christopher Dawes
SH	15	ガーデマー	Ricardo Gardner
SH	2	マルコン	Stephen Malcolm
OH	11	ウィットノア	Theodore Whitmore
OH	6	シンプソン	Fitzroy Simpson
CF	22	ホーム	Paul Hall
CF	18	バーノン	Deon Burton
CB	4	ディクソン	Linaval Dixon
CB	21	ブナウン	Durrent Brown
DH	12	シーエル	Dean Sewell
DH	7	カーチル	Peter Cargill
OH	9	ウィリアムズ	Andrew Williams
OH	16	アーム	Robbie Earle
OH	20	パウネル	Darryl Pawell
CF	10	ボイト	Walter Boyd
CF	8	ゲイム	Marcus Gayle
GK	13	ロレンツ	Aaron Lawrence
GK	14	リケッブ	Donovan Ricketts

コロンビア COLOMBIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	コルドラ	Oscar Cordoba
CB	3	パナシオス	Everth Palacios
CB	5	ベルムデス	Jorge Hernan Bermudez Morales
SB	4	サンカ	Jose Santa
SB	2	カブネラ	Wilmar Cabrera
DH	6	セルマ	Mauricio Serna
DH	7	ロサーモ	John Harold
OH	8	モナンテス	Neider Yesid Morantes
OH	10	アリステサナル	Victor Aristizabal
CF	9	リカルト	Hamilton Ricard
CF	11	アスプリーサ	Faustino Hernan Asprilla Hinestroza
CB	13	ラミオ	Ivan Ramiro Cordoba
SB	14	モレロ	Antonio Moreno
SB	15	ボラーロ	Jorge Bolano
DH	16	ペレク	John Wilmer Perez
DH	17	エストナーダ	Anders Estrada
OH	20	バウデラマ	Carlos Valderrama
OH	19	リントン	Fredy Rincon
CF	18	コンボ	Edwin Congo
CF	21	プレキアド	Leider Preciado
CF	22	バレンチア	Adolfo Valencia
GK	12	モントラゴン	Farid Camilo Mondragon Ali

ブラジル BRAZIL

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ロゲリオ・セミ	Rogerio Ceni
CB	4	セダール	Joao Carlos Dos Santos
CB	3	オジヴァン	Odvan Gomes da Silva
SB	6	ロベウト・カウロス	Roberto Carlos Da Silva
SB	2	カシュー	Marcos Evangelista De Morai Cafu
DH	5	フラシオ・コンセイソ	Flavio Conceicao
DH	8	エメウソン	Ferreira Da Rosa Emerson
OH	10	リバルド	Victor Borba Ferreira Rivaldo
OH	7	アモローソ	Marcio Amoroso
CF	11	ロマーニオ	Romario Da Souza Faria
CF	9	ロナルド	Luiz Nazario Da Lima Ronaldo
CB	13	アウダーニル	Aldair Dos Santos
CB	14	シャイベ	Scheidt
SB	15	ゼ・ロベウト	Ze Roberto
SB	16	フェシペ	Felippe Jorge Loureiro
DH	17	ロジェイオ	Rogerio
DH	19	マルトス・アクンソン	Marcos Assuncao
OH	21	ジュニーヨ	Juninho
OH	18	レオナウド	Nascimento De Araujo Leonardo
CF	22	ジョバンシ	Giovanni Silva De Oliveira
CF	20	デニウトン	Denilson De Oliveira
GK	12	アンドネ	Andre

ペルー PERU

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	イバレス	Oscar Manuel Ibanez Holzmann
CB	2	レボッチオ	Cesar Miguel Rebosio Compans
CB	3	レイモーソ	Juan Maximo Reynoso
SB	4	ホルケ・ソノ	Jorge Antonio Soto Gonez
SB	7	コメツ	Mario Gomez
DH	6	トーネス	Crick Omar Torres Arias
SH	5	ペレータ	Jose Antonio Chino Pereda Maruyama
SH	8	ソマーノ	Jose Del Solar Alvarez Calderon
OH	10	バナシオス	Roberto Chorri Palacios
CF	9	メンドーカ	Andres A Mendoza Acevedo
CF	11	ピサノ	Claudio Miguel Pizarro
CB	14	チャトン	Jose Luis Chacon
CB	15	サナサル	Santiago Salazar
SH	16	ベルナエス	Gergorio Bernales
DH	18	ヤオ	Juan Jose Jayo Legario
SH	19	シウルミサ	Marco Gustavo Ciurlizza Rodriguez
OH	20	カーロス・フロエス	Sarlos Flores
CF	13	ウーナン	Jorge Huaman
CF	21	マエストニ	Flavio Francisco Maestri Andrade
CF	22	ペナリーボ	Julio Penalillo
CF	17	コミンゲス	Paul Mayrga Cominges
GK	12	アセンチオ・フォレス	Acencio Flores

チリ CHILE

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	タピア	Nelson Antonio Tapia Rios
CB	6	レイネス	Pedro Antonio Reyes Gonzalez
CB	5	マルカス	Javier Luciano Margas Loyola
CB	3	フエンデス	Ronald Hugo Fuentes Nunez
SB	4	ロマス	Francisco Rojas
SB	15	ヴジャオール	Moises Fermin Villarroel Ayala
DH	8	アクーナ・C	Clarencs Williams Acuna Donoso
OH	10	シエナ	Jose Luis Sierra Pando
OH	7	パラデス	Nelson Parraguez
CF	11	サマス	Jose Marcelo Salas Melinao
CF	9	サノラノ	Ivan-Luis Zamorano
CB	2	カスタメダ	Cristian Alberto Castaneda Vargas
CB	14	ミゲル・ラミエル	Miguel Ramirez Perez
SB	16	アノス	Mauricio Aros
DH	17	ベラ	Francisco Marcelo Vega Cepeda
DH	18	ムズリ	Luis Eduardo Mussri Sarabia
OH	19	コルネオ	Fernando Andres Cornejo Jimenez
OH	20	エスナイ	Fabian Raphael Estay Silva
CF	13	ネリラ	Manuel Alejandro Neira Diaz
CF	21	バレナ	Rodrigo Hernan Barrera Funes
GK	12	マケセロ・ラミエツ	Marcelo Rammrez Gomez
GK	22	テナス	Carlos Tejas

パラグアイ PARAGUAY

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	チラベルト	Jose Luis Felix Chilavert
CB	6	サラビア	Pedro Alcides Sarabia Achucaarro
CB	4	ガナラ	Carlos Alberto Camarra Pavon
CB	5	アザラ	Celso Rafael Ayala Gavilan
SB	3	カミサ	Denis Ramon Caniza Acuna
SB	2	アルゼ	Francisco Arce
DH	10	アクーナ・R	Roberto Miguel Acuna Cabello
OH	7	エンシーホ	Julio Cesar Enciso Ferreira
OH	8	ベイテス	Miguel Angel Benitez Pavon
CF	9	カルドロ	Jose Saturnino Cardozo Otazu
CF	11	サンカ	Roque Santacruz Cantero
CB	13	リバオラ	Catalino Mendez Rivarola
SB	14	リカルト・ロナス	Ricardo Rojas
DH	15	アギエラ	Edgar Aguilera
SH	16	パレテス	Carlos Paredes
SH	17	モラエス	Carlos Morales
OH	19	ブリスエラ	Hugo Rolando Brizuels Benitez
OH	20	アルバネンガ	Guido Alvarenga
CF	21	アリス・ロナス	Aristides Fabian Rojas Aranda
CF	22	イエクロス	Julio Cesar Yegros Torres

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
CF	18	カバゼーロ	Mauro Antonio Caballero
GK	12	ルイツ・ディアス	Ruben Martin Ruiz Diaz

ウルグアイ　URUGUAY

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	シボルデ	Robert Sibordi
CB	4	モンケーロ	Paolo Iglesias Montero
CB	5	ロドリケス	Hector Rodriguez Pena
SB	3	タバル・シルバ	Tabare Abayuba Silva
SB	2	メンデス	Gustavo Mendez
DH	6	グテレス	Alvaro Gutierrez
SH	7	ポゼト	Gustavo Poyet
SH	8	オニーユ	Fabian O'neall
OH	10	レコバ	Alvaro Recoba
CF	9	フォンメカ	Daniel Fonseca
CF	11	オネーロ	Marcelo Otero
CB	13	ゴネス	Tony Gomez
CB	14	アデルノルヒ	Edgardo Adinolfi
CB	15	ラノス	Leonardo Alfredo Ramos Giro
DH	16	デルカト	Javier Delgado
DH	17	ロス・サントス	Gonzalo De Los Santos
OH	18	カジェナス	Christian Callejas
CF	19	カノビオ	Osvaldo Canobbio
CF	20	ダリモ・シルバ	Dario Debray Silva
CF	21	アフネウ	Sabastian Abreu
CF	22	シルヴェーナ	Yari Da Silvaira
GK	12	ニトラ	Carlos Manteca Nicola

アルゼンチン　ARGENTINA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ロワ	Carlos Roa
CB	3	ポケッティーノ	Mauricio Roberto Pochettino
CB	2	アジャマ	Roberto Fabian Ayala
CB	5	センチーニ	Nestor Roberto Sensini
DH	6	レドント	Fernando Carlos Redondo Neri
DH	8	シメヨネ	Diego Pablo Simeone
SH	22	サメッティ	Javier Zanetti
OH	11	ベーヨン	Juan Sebastian Veron
OH	10	オウテガ	Ariel Arnaldo Ortega
CF	7	クラウド・ロペツ	Claudio Javier Piojo Lopez
CF	9	バテストータ	Gabriel Omar Batistuta
CB	13	パツ	Pablo Ariel Paz
CB	4	ピネタ	Hector Mauricio Pineda
SH	14	ビハス	Nelson Vivas
DH	12	アウメイダ	Matias Almeyda
SH	15	カーナ	Diego Cagna
SH	16	グレウ	Andreas Guglielminpietro
OH	20	ガジャルト	Marcelo Daniel Gallardo
OH	21	グスタボ・ロペツ	Gustavo Lopez
CF	19	クレッポ	Hernan Crespo
CF	18	パエルモ	Martin Palermo El Loco
GK	17	ビザーニ	Albano Bejamin Bizarri

韓国　KOREA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	キヌ・ビョンギ	Kim Byung ji
CB	7	キヌ・テヨヌ	Kim Tae Young
CB	20	ホン・ミヨンゴ	Hong Myung Bo
CB	5	イ・インセン	Lee Lim Saeng
DH	6	ユ・サンチョム	Yoo Sang Chul
SH	17	ハ・ソルジュ	Ha Seok Ju
SH	2	パス・ジンリプ	Park Jin Sup
OH	4	キヌ・ドゴン	Kim Do Keun
OH	11	ソ・ジョンオン	Seo Jung Won
CF	18	ファン・ソンホム	Hwang Sun Hong
CF	10	チェ・ヨンツ	Choi Yong Su
CB	13	キヌ・ヒョンシュ	Kim Jung Heok
CB	22	ソ・ドンオン	Seo Dong Won
DH	15	イ・ビョングム	Lee Byoung Keun
SH	3	シム・ホング	Shin Hug-Gi
SH	16	チェ・ソンロン	Choi Sung Yong
SH	19	イ・ウロン	Lee Eul Yong
OH	14	ノ・ジュンユム	No Jung Yoon
OH	8	ユウ・ジョンファウ	Yoon Jong Hwan
CF	21	イ・ドングウ	Lee Dong Gook
CF	9	キヌ・ドスン	Kim Do Hoon
GK	12	ソ・ドンヨン	Seo Dong Myung

中華人民共和国　CHINA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	オウ・チュラン	Ou Chuliang
CB	2	スー・ジサイ	Sun Jihai
CB	4	ハン・ジイ	Fan Zhiyi
CB	5	チュウ・エンハ	Zhang Enhua
CB	3	ウ・チェンヒ	Wu Chengying
DH	6	リー・モン	Li Ming
SB	9	マ・ミンヤ	Ma Mingyu
SH	7	ヤイ・ショ	Yao Xia
OH	8	ペウ・ウェイゴ	Peng Weiguo
CF	11	リー・ブン	Li Bing
CF	10	ハイ・ハオデン	Hao Haidong
CB	18	ス・フォン	Xu Hong
CB	16	マウ・イズン	Mao Yijun
SB	20	リー・ジャン	Liu Yue
SB	19	ウェウ・チン	Wei Qun
DH	21	スウ・シャンデン	Cao Xiandong
OH	14	リー・テー	Li Tie
OH	15	スイ・ドンラン	Sui Dongliang
CF	17	リー・ジョウ	Li Jinyu
CF	13	ヤン・チン	Yang Chen
CF	12	ガラ・フォン	Gao Feng
GK	22	ジュン・ジー	Jiang Jin

イラン　IRAN

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	アデノハテ	Abedzadeh Ahmad Reza
CB	4	ハスプール	Mohammad Khakpour
CB	20	パサノデ	Mehdi Pashazadeh
CB	17	ザリンケ	Javad Zarrincheh
DH	14	モハマロカニ	Nader Mohammadkhani
SH	21	ミナハント	Minavand Chal Mehrdad
SH	2	マハナビキア	Mahadavikia Mehdi
OH	9	エステレ	Estili Hamid Reza
OH	6	バレリ	Kariem Bagheri
CF	11	アジシ	Khodadad Azizi
CF	10	ダレイ	Ali Daei
CB	5	ペイラガニ	Peyravani Mohammad Ali
CB	15	オスタナツティ	Ostad Asadi Ali Akbar
SB	3	サトヒ	Naeim Sadabi
DH	7	マンツリナン	Mansorian Ali Reza
DH	8	ディールモハマト	Sirous Deenmohammadi
OH	16	シャハモジ	Shahrodi Reza
OH	13	ラテヒ	Ali Latifi
CF	18	ハメカニ	Sattar Hamedani
CF	19	セサ	Behnam Seraj
GK	12	ナツサ	Nima Nakisa
GK	22	ボロウナント	Parviz Boroumand

アラブ首長国連邦　UNITED ARAB EMIRATES

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ジェナ・ラシード	Jumaa Rashed Humaid Yousif
CB	5	イスミル・ラシード	Ismail Rashed Ismail
CB	4	ハッカン・スキル	Hassan Suhail Thabet Mubara
CB	6	ラハム・アルハート	Abdel Rahman Mohamed AYAl Haddad
SB	3	ムンケル・アレ	Munther Ali Hassan Abdulla
SB	2	ガナース	Ghawas
DH	7	アメト・イクラウム	Ahmed Ibrahim Ali Ahmed
OH	8	サイード	Hassan Saeed Rashid Ahmed
OH	10	モハマト・アレ	Mohamed Ali Ahmed Mohamed
CF	9	ハリス・サート	Khamis Saad Mubarak Saad
CF	11	スヒル・バイト	Zuhair Bakhit Belal Saeed
CB	13	ラハム・イクラウム	Abdel Rahman Ibrahim Mohamed Hussain
CB	14	ユニフ・フケイン	Yousif Hussain Mohamed Saleh
SB	15	フォーロ・アレ	Fahd Ali Musbej A.Al Shamsi
DH	16	アフトル・アズー	Abdul Aziz Ahmed Mohamed
DH	17	アフテル・アフノラ	Abdora
OH	18	アテル・マザール	R.Mazem
OH	19	アテル・サネ	Adel Shale
OH	20	アレ・シャナイヒ	Ale.Janaib
CF	21	アレ・タラニ	Abnan Khamis Mohamed Obaid Al Talyani
CF	22	バイト・サート	Bakhit Saad Mubarak Saad
GK	12	ムフリン・ムサラフ	rouz

サウジアラビア　SAUDI ARABIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	デライエ	Mohammed Al Deayea
CB	3	ハナウィ	Mohammed Al Khilaiwi
CB	4	ゼベルナウィ	Abdullah Souleiman Zubromawi
CB	2	ジャハリ	Mohammed Chliya Al Jahani
SB	13	スリマイ	Hussain Omar Sulimani
SB	6	アリン	Fouad Anwar Amin
DH	16	ハリス・ドマリ	Khamis Owairan Al Dosary
OH	14	ムアリト	Khalid Messaed Al Muwalid
OH	10	オワイナン	Sayed Al Owairan
CF	9	ジャラー	Sami Al Jaber
CF	7	シャハマリ	Ibrahim Al Shahrani
CB	5	マラニ	Ahmed Jamil Madani
SB	17	アネト・ドマリ	Ahmed D.Al Dossary
SB	19	ジャノリ	Abdel Aziz Al Janoubi
DH	12	ハクビ	Ibrahim Mater Al Harbi
DH	20	サテー	Hamza Saleh
DH	18	テミナト	Nawaf Al Timiyat
OH	15	トゥイラン	Youssif Al Thunaian
CF	8	オウヘト・ドマリ	Obeid Al Dossary
CF	11	メルネル	Fahad Al Mahalel
GK	21	サディフ	Hussain Al Sadiq
GK	22	アルナキアフ	Taysir Al Natif

オーストラリア　AUSTRALIA

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ボルニッチ	Mark Bosnich
CB	5	イマノビッチ	Kevin Vincent Muscat
CB	4	ラガリディス	Stan Lazaridis
SB	3	トリン	Alex Tobin
SB	2	スレーナー	Robbie Slater
DH	6	ムルア	Craig Andrew Moore
SH	8	ゼビッチ	Nedijeljko Zelic
SH	7	フォスカー	Craig Foster
OH	10	アウレロ・ビトナー	Aurelio Vidmar
CF	9	ビロカ	Mark Viduka
CF	11	アノイージ	Graham James Arnold
CB	13	フォックル	Hayden Foxe
CB	14	オトン	Paul Okon
CB	15	ポポリッチ	Tony Popovic
SB	16	ホルマート	Steve Horvat
DH	17	マルカット	Kevin Vincent Muscat
DH	18	エレス	Robert Enes
OH	19	エガートン	Brett Emerton
OH	20	トミー・ビトナー	Tony Vidmar
CF	21	ケメル	Harry Kewell

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
CF	22	スロコ	Josip Skoko
GK	12	カナッチ	Zeljko Kalac

クラシック・ヨーロッパ・オール・スターズ　Classic Europian All Stars

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	ヤチン	Lev Yashin
CB	3	ムーヤ	Bobby Moore
CB	5	ベッケンバウヤ	Franz Beckenbauer
CB	6	バレーシ	Franco Baresi
DH	4	フリッツ	Ruud Gullit
WG	2	ベスティ	George Best
OH	10	プラティネ	Michel Platini
OH	11	チャーウトン	Bobby Charlton
OH	14	クアイフ	Johan Cruyff
CF	7	カムトナ	Eric Cantona
CF	8	ミューアー	Gerd Muller
DH	9	ライカーウト	Frank Rijkaard
OH	13	プセカス	Ferenc Puskas
OH	15	パペン	Jean Pierre Papin
OH	18	リベーア	Gianni Rivera
CF	16	シンドアー	
CF	20	ロッジ	Paolo Rossi
CF	17	エウサビオ	Eusebio
CF	19	ファンバステン	Marco Van Basten
CF	21	リエカー	Gary Lineker
CF	22	ローン	Denis Law
GK	12	ソフィ	Dino Zoff

クラシック・ワールド・オール・スターズ　Classic World All Stars

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	イキータ	Rene Higuita
CB	6	チェンピテス	Hector Chumpitaz
CB	4	カーロス・アウベウト	Calros Alberto
CB	5	アンドアーデ	Jose Leandro Andrade
DH	2	ファウカン	Falcao
DH	7	アウディレス	Osvaldo Ardiles
SH	3	カニージャ	Claudio Caniggia
OH	8	ジート	Zico
OH	10	マラドーネ	Diego Maradona
CF	11	ケンプス	Mario Kempes
CF	9	ペリ	Pele
CF	22	オスカル	Jose Oscar
DH	13	トニーノ・セレーソ	Toninhho Cerezo
OH	14	ソクアテス	Socrates
OH	15	クビジス	Teofilo Cubillas
OH	16	ジズ	Didi
CF	17	ロセ・ミア	Roger Milla
CF	18	サンテス	Hugo Sanchez
CF	19	ブワウヤ	Kalsha Bwalya
CF	20	ガインシャ	Garrincha
CF	21	デステハノ	Alfredo Di Stefano
GK	12	ヌコネ	Thomas N'Kono

ゴールデン・オール・ジャパン　Golden All Japan

位置	號碼	遊戲中名稱	英文名稱
GK	1	タブチ	Mituhisa Taguti
CB	5	ハシモト	Tetsuhi Hashiratani
CB	4	キヨスミ	Eijin Kiyokumo
SB	3	ツヤマ	Satoshi Tunami
SB	2	マツイ	Yasutarou Matuki
DH	6	カトリ	Hisashi Kato
SH	8	オクヤマ	Yasuhiko Okudera
SH	7	キウチ	Kazushi Kimura
OH	10	カガオカ	Ruy Ramosu
CF	11	ミヤマ	三浦知良
CF	9	カメモト	Kunishige Kamamoto
CB	13	ソガベ	Tutomu Sonobe
SB	14	オサナイ	Hiroshi Ochiai
DH	15	ニシオ	Akira Nisino
SH	19	マエノ	Hideki Maeda
OH	20	カネコ	Nobutoshi Kaneda
OH	16	ミズサワ	Takashi Mizunuma
CF	21	タシロ	zyo-zi Yonashiro
CF	17	ハマ	原博美
CF	22	スギハラ	Ryuuiti Sugiyama
CF	18	ハラノ	Hirosi Hayano
GK	12	カツノ	Yoshio Katou

Euro.All Stars	World All Stars
01. Peruzzi	01. Chilavert
08. Desailly	04. West
04. Hierro	05. Ayala
05. stam	06. R.Carlos
06. Davids	03. Arce
16. Raul	08. Redondo
07. Beckham	10. Rivaldo
10. Zidane	14. Hadji
19. bierhoff	07. Recoba
09. Anelka	11. Batistuta
22. Shevchenko	09. Ronaldo
03. Maldini	20. H.Sun-Hong
02. Thuram	02. Cafu
13. Jeremies	05. F.Conceicao
17. Boban	15. Nakata
18. R.Baggio	22. Ortega
21. Vieri	16. Veron
20. Owen	19. Santacruz
12. Barthez	17. Salas
11. Mihajlovic	18. Zamorano
15. Guardiola	21. Hernandez
14. R.C.Costa	12. Campos

裝甲騎兵VOTOMS

text by：ABO







鋼鐵之軍勢

希望大家還記得裝甲騎兵的第三次銀河大戰（百年戰爭）喇（儘管不記得筆者也不會多加解釋哩~~呵呵）。故事發生於第三次銀河大戰終結後，原本降服於波勒侖（バララント）的マグダレナ解放戰線（前身是マグダレナ王立軍）組織起來發動抗戰，兩軍戰事漸趨激烈，然而坐擁大量物資的波勒侖軍的優勢絲毫未被動搖。解放戰線深信要得到勝利必先要獲取人民的支持，可惜怕事的民眾都懾於波勒侖的淫威之下…。

駕駛員參數



RNG：得意射程，在這個射程發動攻擊會有較大命中率。

AP：Action Point，駕駛員的每項行動（移動、攻擊）都會消耗AP，而過度消耗AP會導致疲勞度累積，AP會於下一回合補滿。

疲勞：疲勞上昇會對行動產生壞影響，包括令行動排位落後、降低攻擊命中率和回避率。只要找一回合不幹任何事便可大大舒緩疲勞。

基本要領



有關部隊識別：玩者會見到在每部AT（Armored Trooper）都會有P、E等符號。P代表玩者控制機體、N代表由電腦控制的我方機體、E代表敵方機體。有識別符號是由於玩者為駕駛員更換座駕時可能會選了敵軍專用機體，為免混淆才會有此一著。另外S代表我方支援攻擊機體，當一部敵機處於兩部我方機的射程範圍內，而他們都有足夠攻擊用的AP，便可一齊發動攻擊力強大的支援攻擊了。

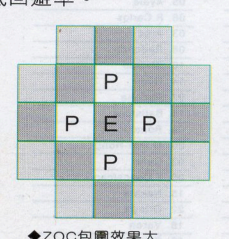
移動：移動分步行移動（5AP）和Roller Dash（6AP）兩種，後者移動距離較大，但只能朝一直線移動。注意無論一次過行幾遠，消耗AP值都是固定的。

修理：要是版圖上有支援修理功能的機體（例如裝甲車）才可作出修理。將AT移至修理用機體側實行指令即可，當時AP量越多，修理量越大。

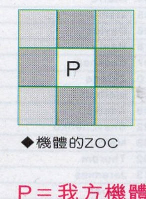


■支援攻擊一例

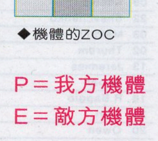
ZOC（Zone of Control）：戰略模擬遊戲常用的ZOC，除了敵對部隊不能通過對方ZOC外，處於敵方ZOC內的機體也要承受較低回避率。

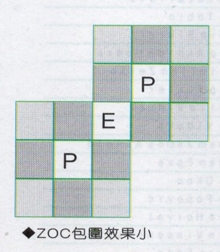


◆ZOC包圍效果大



◆機體的ZOC





◆ZOC包圍效果小

高低差的影響：於斜面上移動，上斜比落斜的移動格數少；而處於高處的部隊對低處的部隊有更大命中率，相反低窪地的部隊對高處之敵人較難命中。因此居高臨下者會有絕大優勢。

禁斷之人物介紹



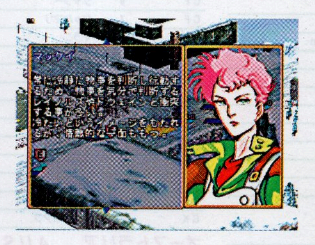
麥斯威爾（マックスウェル）
AGE：29／RANK：曹長／RNG：2

哈薩溫（ハザウェイ）
AGE：35／RANK：中尉／RNG：3



尼羅路士（レイノルズ）
AGE：43／RANK：上級曹長／RNG：1

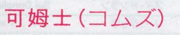
查斯巴（ジャスパー）
AGE：20／RANK：一等機甲兵／RNG：4



瑪姬（マッケイ）
AGE：26／RANK：伍長／RNG：4

多允（ドウェイン）
AGE：43／RANK：軍曹／RNG：3





可姆士（コムズ）
AGE：35／RANK：曹長／RNG：2

第一章簡介

Stage One 白色黑暗

過關條件：敵全滅

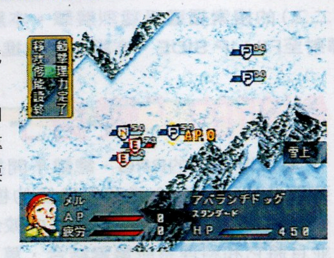
四對三的有利決戰。由電腦控制的尼羅路士會逕自上前殺敵，因其高能力值玩者大可不必擔心。反而麥斯威爾的雪地用Scope Dog只有400HP，當被嚴重扣血時便應將他移至後方。



Stage Two 突破包圍網

過關條件：死守瑪姬專用機

前無去路，後有追兵，敵人將我方前後包抄。尼羅路士殺上前時，令馬瑙(メル)跟隨之，麥斯威爾和查斯巴則對付後面兩部機。瑪姬專用機只需留在原位，其他機有需要時可靠近她補血。



Stage Three 決死之陽動

過關條件：護送瑪姬專用機至目的地

跟友軍會合時遇上敵方兩路大軍從南北路殺出，衡量雙方勢力後大家認為不宜硬拼，即議出聲東擊西之策。友軍北上引開北路敵人，我軍便可跟隨尼羅路士硬闖東南之地。將瑪姬專用機護送至脫離線便算過關，惟她耐久力頗低，因此移動時要小心計算其位置不在敵軍射程之內。



Stage Four 迫在眉睫的威脅

過關條件：死守瑪姬專用機

實際參戰的只有麥斯威爾、馬瑙、哈薩溫三機。宜留在起點的高地，待敵人迫近時才發動集中攻擊，如受重傷應返回後方接受瑪姬的修理。



Stage Five 為了誇耀

過關條件：敵全滅

首先為瑪姬換回Sledge Turtle。開始後眾人可走到東南面的高地等待敵人前來襲擊，經一輪互射後我方可能會有重傷員，只要將他移到後方即可不用補血。



Stage Six 冷月

過關條件：敵全滅

留查斯巴一人看守是一大錯誤，敵軍的突如其來襲擊令他因此而殉職…。今次哈薩溫會一同參戰，但他的機體也實在不太中用。敵我軍力相若，地形方面雙方也佔不到便宜，因此即使我方有所傷亡也不足為奇。



Stage Seven 斷罪之死鬥

過關條件：敵全滅

一波未平一波又起，緊接而來的是七部敵機，我方未有喘息機會必陷入苦戰，幸而我方也有援軍(尼羅路士、多允、可姆士，今次他們可由玩者操控)。援軍出現後，用Roller Dash朝中部推進，不消兩回合兩隊人馬便可以會合。反觀敵方分佈太零散，易被逐個擊破…高下立見，此版是送的。



Stage Eight 往光明之方向

過關條件：護送瑪姬專用機至目的地

跟上一版形成強烈對比。這趟我軍兩面受敵，危在旦夕。此時尼羅路士(NPC)決意捨身成仁，衝到東面以一敵五，以其實力應可抵擋兩至三回合，大家應趁此刻拉大隊護送瑪姬專機至版圖西緣。留意瑪姬專機好歹也有件機鎗作武器，必要是可作開路用，行動不宜遲延，皆因過版時不幸被剝光豬就太難看了。





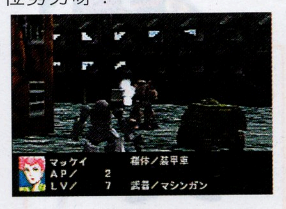
Stage Nine 失意之中

過關條件：敵全滅

多允與可姆士都是NPC，如果不想太分散就索性他們去到邊就跟到邊，反正敵人會逐個走來送死…這版也是送的。完成此版後進入第二章，實為故事分岐。至於到哪一版很視乎玩者以往表現。順帶一提，此Game有Good End、Bad End各一，及三個Normal End，各位努力呀！







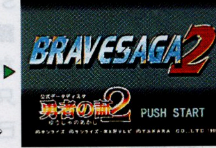
BRAVESAGA2公式DATA DISC

勇者王(1998)、太陽之勇者(1992)、傳說之勇者(1993)、黃金勇者(1996)勇者警察(1995)、勇者指令(1997)、勇者特急(1994)、勇者聖戰(1998)、…經典勇者系列不要告訴我你未聽過。隨限定版附贈的Data Disc，玩過BRAVESAGA的人要睇，未玩過更加要睇。此碟收錄了大量插畫、上集廣告、兩首主題歌以及BRAVESAGA2予告資料，唔玩得都睇得。









text by：ABO

PURUMUI PURUMUI

PS
發行商：CULTURE PUBLISHERS株式會社 遊戲事業部　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／5800日圓／對應PocketStation



千變萬化是你的鑰匙

故事背景

昔日於FILLIP SIDE之地，被稱為米羅士（ミノス）之民築起繁榮。然而擁有控制世界技術力的米羅士人突然從世上消失，留下來的寶露（プル）族一邊等待米羅士的再臨，一邊為FILLIP SIDE之地帶來和平。此後200年經過，一名少女降臨女神之森的遺跡，發現她的少年莫耳（ムイ）及他的孖生妹妹波寶莉（ポプリ）只知道她名叫阿圓…。

另一方面，距離FILLIP SIDE半光年的太空域，一艘調查FILLIP SIDE能量異常及搜索失蹤調查官可倫斯（コロニス）的搜索艦遭受猛烈襲擊。本艦不能繼續航行，迫使利用予備動力將調查員隨轉送球彈射至FILLIP SIDE，本艦則全力進行修理工程。究竟這件事跟阿圓有什麼關係呢？

CHARACTER



阿圓：本遊戲女主角，曾在莫耳和波寶莉眼前從天而降。除了阿圓這個名字，其他什麼也記不起了，其後往在莫耳的家。

莫耳：寶露族的少年，與波寶莉在森林遊玩的時候發現阿圓。特技是變身成各種物件協助她。



波寶莉：莫耳之妹。阿圓的冒險正是由波寶莉被擄走的時候開始。



MAMA女神（安妮斯アーニス）：韋基利號的艦長，艦隻於駛往FILLIP SIDE調查途中受到不明攻擊。MAMA女神會不斷為阿圓提示冒險的目標。



莎娜（シャイナ）：擄走波寶莉的「黑色女神」，其實是依佰斯的手下。



可倫斯：在FILLIP SIDE被寶露族仰慕如女神一樣，只是最近她已經無再露面了。

依佰斯（イーバス）：從前他被視為米羅士人中的「魔神」，而令寶露族對他敬而遠之。曾經一手創造各種魔物毀滅其他世界，因而被天界的米羅士人放逐。

創新的「變身」系統

電視遊戲中的RPG，總離不開控制勇者，招集同伴、打探情報、到野外殺敵賺取金錢和經驗值的模式，即使是ARPG都少有創新。《PURUMUI PURUMUI》是其中較創新的一隻，導入了「變身」系統，並且將它和料理系統緊緊結合，莫耳的變身是繼續阿圓冒險的首要條件。遊戲講求的是行動，而非單純問情報、練功打魔王的工夫。讓筆者為大家講解一下「變身」手續：

1、獲得食譜。FILLIP SIDE到處收藏了出自名廚手筆的食譜，新食譜讓阿圓能在廚房泡製新食品。不同食品能使莫耳變身成不同物件，幫助阿圓去到以往探索不到的地方。迷宮中的首腦通常都是食譜守護者。





2、收集材料。有食譜沒有材料仍不能有所作為。食物材料可以從收集點（例如可可林）收集，其次是到商店購買。理論上只要找到收集點，便可在商店買入相應物品。有時自己的製成品都會成為材料之一。



3、開始料理。料理主要分為兩種，一種是依照食譜照辦泡製，永無失敗；另一種是隨自己意思組合材料（失敗的話只能造出黑麵包），泉之妖精會給玩者正確組合的提示。此外某些料理都可從商店購入。

4、找出圓形小花園，令阿圓站於其上，此時小花園周邊應會發出黃色光環。

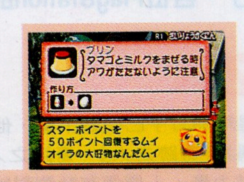


5、按口呼出Basket Window，選擇食品給莫耳進食。

食品介紹(部份)

品名	材料	用途
麵包	小麥	回復一個大心的Heart Point





品名	材料	用途
布甸	牛奶+雞蛋	回復50點Star Point

品名	材料	用途
蛋糕	小麥+牛奶+草莓	在花園給莫耳進食，他會變成拱橋給阿圓渡河





品名	材料	用途
百力茲	小麥+雞蛋+可可	在花園給莫耳進食，他會變成梯子給阿圓攀爬

品名	材料	用途
朱古力雪糕船	牛奶+雞蛋+可可+冰塊+蜂蜜	迷宮內給莫耳進食，他會變成魔法棒給阿圓飛越「峽谷」





品名	材料	用途
煎蛋捲糕	小麥+牛奶+雞蛋+草莓	在花園給莫耳進食，他會變成魚竿給阿圓釣鯷魚

品名	材料	用途
南瓜批	小麥+牛奶+雞蛋+南瓜	在花園給莫耳進食，他會變成鐮刀給阿圓割去雜草，收割小麥

交通工具

各位玩家控制阿圓的時候是否覺得她走得比較慢呢？心想要是有交通工具代步的話就會方便得多。除了速度問題，阿圓由某一區域走到另一區域可能要花費不少食糧給莫耳變身，要是有便捷的交通工具，此一問題便可以得到解決。

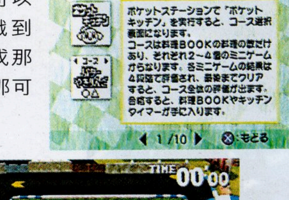
火箭掃帚——食曲奇變火箭掃帚！火箭掃帚可以作出高速移動，不過就不能通過水面和森林了。乘坐的時候不能會話，也不能開門，所以到時要按R1解除變身狀態。

巴士站——巴士站不是交通工具，只不過會呼召作為交通工具的巴士狗罷了，牠會載阿圓到急救小屋(Recall？)。

氣球——變成氣球的莫耳會載阿圓到曾經到過的地方，實在太自由了！

POCKET KITCHEN

有PocketStation的人有福了！你可以在Pocket Kitchen下載迷你遊戲到PocketStation玩，而依一定組合完成那些遊戲後便可以打開「料理BOOK」，那可是真正教你整甜品的食譜哦！





■釣魚是收集材料的一種手段，也可算是一款Mini-Game。留意Tension不要拉盡，否則會弄斷魚絲



■Mini-Racing，那些加速箭頭反而是一個陷阱？



■大半幅地圖…單程路和收集點一目了然

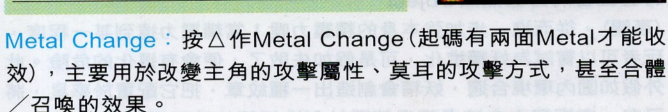
BATTLE MODE

既然是ARPG，總不可能缺少戰鬥部份。《PURUMUI PURUMUI》的戰鬥操作比較簡單，但大家切勿忽視每一個操作指令哦！

攻擊：按○令阿圓揮劍，屬於近身。攻擊時留意有盾的敵人會用盾擋掉阿圓的攻擊，所以玩者要留心攻擊的方向。

蹲下：按X令阿圓蹲下，蹲下時不能移動。看似無用，卻可以快速避過飛箭等陷阱。

儲氣攻擊：按著○會令阿圓身邊的莫耳發光，表示他正在儲氣。一定時間後當儲氣完畢便可以發動攻擊力更強、射程更遠的儲氣攻擊。另外不同型態的莫耳有不同的攻擊方式：



型態	攻擊方式
騎士	近距離無屬性彈
魔術士	遠距離炎屬性彈
Druid	冷凍敵人，但幾乎不構成傷害
忍者	儲氣時間短，能吹飛敵人

Metal Change：按△作Metal Change(起碼有兩面Metal才能收效)，主要用於改變主角的攻擊屬性、莫耳的攻擊方式，甚至合體／召喚的效果。

合體／召喚：按R1發動合體／召喚技，是合體抑或召喚可要視乎現時選定的Metal。

合體…阿圓和莫耳合體成一個超強力形態，這個形態有十秒維持時間。假如十秒過去而又有足夠的SP，可以再次發動合體技。

KNIGHT．MADOKA　近距離戰鬥型，防禦力高，合體耗用100SP
MAGE．MADOKA　遠距離戰鬥型，攻擊力甚高，合體耗用200SP
DRUID．MADOKA　遠距離戰鬥型，對炎系敵人具耐力，合體耗用100SP

召喚…召喚沒有維持時間，屬一擊必殺型。

NINJA　全體敵人被催眠，耗用100SP
DRAGON　全體敵人炎屬性大型攻擊，耗用200SP

text by：ABO

育成惑星、妖精進化



Pixy，一種有翼的小妖精；Garden，人類建立的花園。小妖精飛舞於花叢之間的景象是人類長久以來夢寐以求的仙境，這種仙境早於年半前已於電腦平台上實現了，各位PlayStation的用家，現在您可獲得一份更真實的感覺。

PS
發行商：ESCOT
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：4 BLOCK
1人／SLG／5800日圓

管理惑星的奇跡之人

發源於地球的人類，移居至其他星球的日子已有數千載，他們將星球的環境改變成更適合人類居住，原住居便將他們敬稱為「奇跡之人」。奇跡之人的功績事實上有賴於「妖精」的存在，妖精擁有影響環境的超常力量，人們便有計劃對她們實施管制，以便利用這種超常力量開拓惑星。

6粒惑星

玩者的任務為要將HECTAS星系的6顆惑星改造成適合人類居住的環境，目標要在移民船到達前提升星球的「精靈力」。



FORLESS：精靈力水平高且安定的翠綠色惑星。
SAGALMARTA：荒涼大地土之惑星。
KAILARSA：水質充分，生命孕育於這個水之惑星。
WELTECHS：強風凜冽，沙塵滾滾的風暴惑星。
REI-ATOWN：地表被溶岩覆蓋的炎之惑星。
METAMELAYER：精靈力的平衡混亂死寂的惑星。

孕育生命的大地之母

精靈力是個很重要的課題，它和妖精的屬性一樣分為土水火風四種。至於妖精屬性，則被「Transfer」(負責吸收精靈力轉送給妖精的菱形晶體)效果範圍內「Object」(能釋放正或負精靈力的植物)的精靈力所左右。妖精是種有感情的生物，她們的心境很視乎周圍環境，心情好時甚至會將力量賜給Object(惠賜)，從而進一步加強本身的精靈力哩！當精靈力達到某一程度，玩者可以嘗試為妖精進化，可是假如失敗了，便會有退化的危險。此外假如園內環境合適，妖精會創造出一種紋章，把它配置於惑星，將可在一定期間內令該處獲得等同於創造妖精後的開發效果。



指令介紹

PIXY：用於回收、配置妖精的指令
OBJECT：回收、配置Object的指令，每個Garden都有其容許上限
MUSIC：音樂可用於培育某種屬性的妖精，或是加強惠賜的效果等等
THERMO：適中溫度(20左右)有利土屬性妖精生長、低溫屬水、高溫屬火、超高溫或超低溫都屬風
PLANET：將進化了的妖精或紋章放置於惑星的其他地方

5種花園

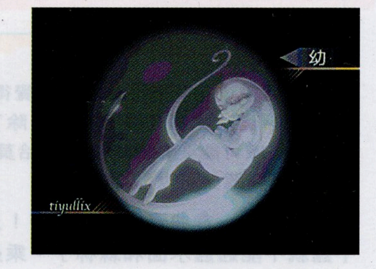
ETOIR GARDEN：四種精靈力均等分配，適合育成各種妖精。
MELT GARDEN：花園內水份充足，適合育成水屬性妖精。
LUNARS GARDEN：陸地遼闊，適合育成風屬性妖精。
MARIS GARDEN：陸地面積最廣，有大量火精靈力，適合育成火屬性妖精。
TERALE GARDEN：水陸面積平均，適合育成土屬性妖精。

TOTAL PIXY GUIDE

*rare代表不能於Garden內進化，乃經由Planet指令放置於合適地點後才能產生的稀有品種。



■土之進化樹



白色妖精(tiyullix)——一切妖精之源



■火之進化樹
■風之進化樹
■水之進化樹

精選事件簿



■天空之光流(Equnearth's Event)
■巨樹的耳語(Rawliino's Event)
■擎天光柱(Beozerlu's Event)
■炎之造物(Sharlucaru's Event)

土屬性



潛地之妖精 (eshvol~ 40points Earth needed)



爪原之妖精 (thierbneal~150)



想石之妖精 (pikilion~350)



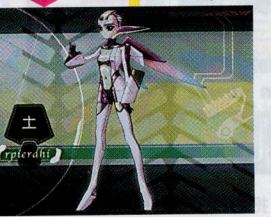
怠蛇之妖精 (phalamelisa~ evolved from folqelepe/rare)



智木之妖精 (milvyeilee~610)



乾澗之妖精 (folqelepe~920)



動源之妖精 (rpierdhi~ evolved from milvyeilee/rare)

火屬性



火明之妖精 (sharlucaru~40points Fire)



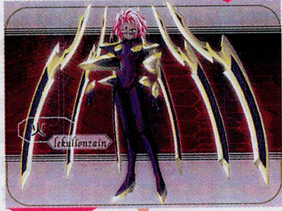
炎舞之妖精 (qeozaith~150)



焰線之妖精 (coalona~350)



幻惑之妖精 (berterco~ evolved from qeoberal/rare)

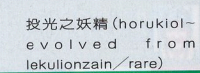


緋尖之妖精 (lekulionzain~610)



光陰之妖精 (qeoberal~920)




投光之妖精 (horukiol~ evolved from lekulionzain/rare)

風屬性



閃布之妖精 (thierna~40points Wind)



銀系之妖精 (palonarl~150)



飛錦之妖精 (eulinavars~350)



渦空之妖精 (rfarlein~ evolved from voquwekiol/rare)



透空之妖精 (beozerlu~610)

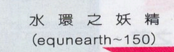


焦輝之妖精 (voquwekiol~920)



曦理之妖精 (plutolucaru~evolved from beozerlu/rare)

水屬性


露之妖精 (rawiino~40points Water)

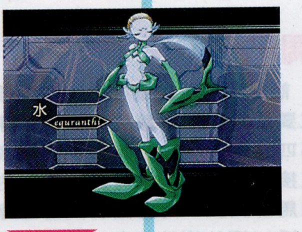
水環之妖精 (equnearth~150)



踏泉之妖精 (lilewi~350)



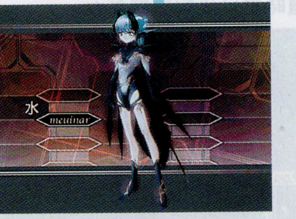
輝晶之妖精 (kiollion~ evolved from welufeeqi/rare)



波紋之妖精 (equranthi~610)



大海之妖精 (welufeeqi~920)



靜心之妖精 (meuinar~ evolved from equranthi/rare)

Text by 阜林三郎

DERBY STALLION 99

製造商：ASCII　售價：4800日圓
發售日：發售中(9月30日)
容量：CD-ROM　記憶：最少5 Blocks
SLG / MEM / 對應PocketStation(+7 Blocks)

做馬主定馬神？

著名養馬遊戲最新版

由紅白機到現在PS、SS版本都受歡迎的競賽馬育成遊戲《Derby Stallion》，在加入了99年新資料後，以新姿態在PS再度登場！這一次遊戲除了加入了新資料外，還對於系統及難度作出了一些修改。



◆名馬Star Progammer，其馬主正是《Derby Stallion》製作人園部博之先生

一分一毫小心用



在遊戲開始時，玩者只有一頭配種的雌馬及2000萬日圓的資金。由於沒有可參加賽事的馬匹，所以首要的工作除了配種外，就只有在年中拍賣會中購入2歲馬，然後訓練到可以參加比賽。但是在這至少一年多的時間裡，牧場本身是需要花錢營運的，究竟沒有馬出賽，如何獲得收入？怎樣維持經營？難道要請個「馬神」出山，來個逢賭必勝才可？





18馬道

在SS版之前，所有版本的比賽都不能18頭馬匹同時參予，而SS版及《99》都可以看到18頭馬匹比賽的精彩場面。

◆日本一級賽事「天皇杯」，只有出現18頭馬才能表現其氣勢

調教

說實在除了經營牧場，遊戲最重要的其實是訓練馬匹。而訓練馬匹方面，玩者本身可以到馬廄直接指示練習，亦可交由馬廄的練馬師負責。而畫面右面會記錄最近12週的訓練內容，確保出現問題時可以找到問題所在。

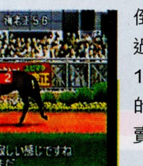


用最少錢做最多事

其實在遊戲的難度上，那2000萬只要不亂花，基本上可以維持到新馬出賽的。

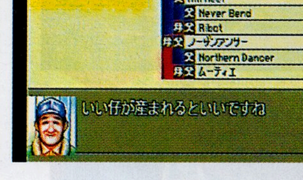
有數得計：每匹馬在牧場的花費是每月10萬，而在馬廄則每月花費50萬，由於繁殖馬不會送往馬廄，所以每月花費只要10萬。假設由小馬誕生，再到小馬3歲時4月入廄訓練，到7月參加新馬賽來計算，小馬的花費是2年(24月)x10萬=240萬，而入廄後的費用是3月x50萬=150萬。再加上雌馬懷孕那一年的時間，即是說由雌馬懷孕到新馬出賽，雌馬的花費是3年+3月(39月)x10萬=390萬。即是說單靠雌馬配種懷孕到新馬出賽的基本費用是780萬。把2000萬減掉這費用，即是說那三年內還有1220萬使用，不論配種、購買新馬，都可在一定的範圍內進行。



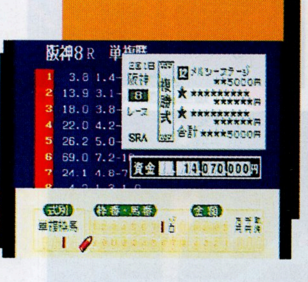


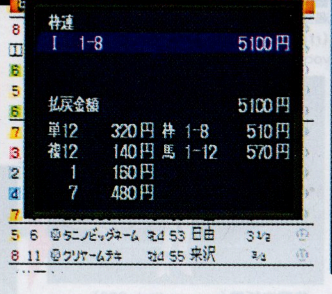
不想這樣將貨就價的進行，加上想有些收入的話，大可以賭賭運氣，請不請馬神倒不要緊，不過小心把這1220萬付諸東流……此外，雌馬會因年紀的關係影響配種的成功率，有需要時將牠賣走也可幫補一下。





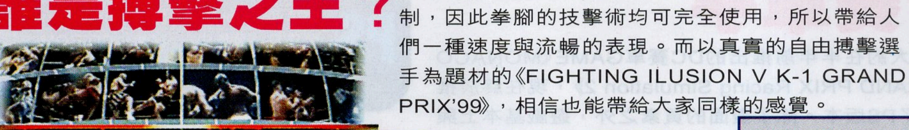






TEXT：SAM

FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99




誰是搏擊之王？

自由搏擊技術千變萬化，並不像拳擊那樣受到限制，因此拳腳的技藝術均可完全使用，所以帶給人們一種速度與流暢的表現。而以真實的自由搏擊選手為題材的《FIGHTING ILUSION V K-1 GRAND PRIX'99》，相信也能帶給大家同樣的感覺。

PS	
製造商	XING
售價	5800Yen
發售日	發售中
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK

SPT/1P～2P/MEM/對應ANALOG手掣



基本操作

方向鍵	項目選擇/選手移動
○掣	決定/右腳
×掣	取消/左腳
□掣	左拳
△掣	右拳
L1掣	左SIDE STEP
L2掣	沒有用途
R1掣	右SIDE STEP
R2掣	沒有用途
START掣	暫停遊戲
SELECT掣	沒有用途

選手動作介紹

指令	解說
→(←)	前進(後退)
L1(R1)	左(右)SIDE STEP
→→	STEP IN
←←	STEP OUT
↓↓	沉身前衝
↓↓□or△	沉身前衝上勾拳
↓↓△or□	沉身前衝下勾拳
←	上段防守
↙	下段防守
□×(△○)同時按下	揪打
↑↑＋攻擊掣	挑撥



模式介紹

K-1 KINGS

一人遊戲的模式，當玩者利用一位選手完成遊戲的話，該選手的資料便會在「K-1 BIBLE」中出現。

K-1 GRAND PRIX

以錦標賽形式進行比賽的模式，參與選手多達16人(包括最多兩名玩者角色)。



K-1 HERCULES

兩人對戰的模式。

K-1 DREAM

以隊制賽形式出現的模式，人數方面為五對五。

RINGSIDE

觀看電腦角色對戰的模式。

OPTION

改變遊戲設定的地方，當中可更改回合數、擊倒數、時間等等。

K-1 BIBLE

列出選手資料的名鑑，不過要玩者將該角色在「K-1 KINGS」中完成一次遊戲才可。



選手介紹

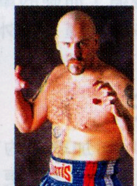
ERNESTO HOOST

BACK SPIN KICK	↓→○
STEP IN HIGH	↓→○(強)
STEP IN LOW	↓→○(弱)
右HI-KICK(弱・強)	→○
左UPPER(弱・強)	←□
左LOW KICK(弱・強)	↓×



ANDY HUG

BACK BLOW	↓→□
踵落	→↑×
FEINT回轉	↑↑×
中段後腳	↓→×(弱)
上段後回轉腳	↓→×(強)
FOOT TORNADO	↓←×



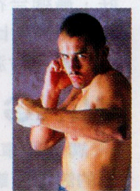
CURTIS SCHUSTER

LONG STRAIGHT	⟵△
LONG HOOK	↓→□
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HOOK(弱・強)	→□
右HOOK(弱・強)	→△
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



角田信朗

SWING HOOK	↓→△
左JAB(弱・強)	□
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HOOK(弱・強)	→□
右HOOK(弱・強)	→○
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



GLAUBE FEITOSA

上段膝	⟵×
直腳	↓→○
左JAB(弱・強)	□
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HI-KICK(弱・強)	→×
右LOW KICK(弱・強)	↓○



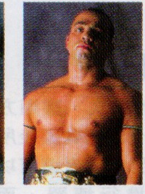
佐竹雅昭

上段後回轉腳	↓←○
右STRAIGHT(弱・強)	□
右HOOK(弱・強)	→△
左UPPER(弱・強)	←□
左LOW KICK(弱・強)	↓×
右LOW KICK(弱・強)	↓○



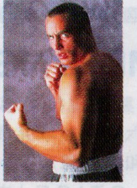
SAM GRECO

中段後腳	↓←○
正拳突	→→△
OVER HAND HOOK	↑→△
SWING BODY	→↑△
右STRAIGHT(弱・強)	△
右LOW KICK(弱・強)	↓○



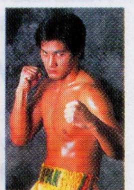
STAN THE MAN

STEP IN HOOK	↓→□
BACK BLOW	↓←△
OVER HAND HOOK	↑→△
左HOOK(弱・強)	→□
左UPPER(弱・強)	←□
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



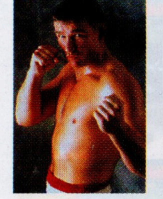
STEFAN LEKO

BACK SPIN KICK	↓←○
左JAB(弱・強)	□
右STRAIGHT(弱・強)	△
右HOOK(弱・強)	→△
左UPPER(弱・強)	←□
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



中迫剛

上段後回轉腳	↓←○
左JAB(弱・強)	□
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HI-KICK(弱・強)	→×
右HI-KICK(弱・強)	→○
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



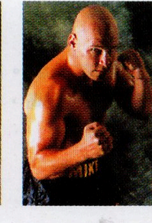
PETER AERTS

右膝	⟵○
左膝	⟵×
STEP IN HIGH	↓→○
BACK BLOW	↓←△
右STRAIGHT(弱・強)	△
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



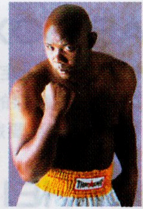
FRANCISCO FILHO

勾突	↓→△
直腳	↓→○
踵落	→↑○
中段後腳	↓←○
左HI-KICK(弱・強)	→×
右HOOK(弱・強)	→△



MIKE BERNARDO

OVER HAND HOOK	↑→△
STEP IN HOOK	↓→□
SWING UPPER	↓↑△
左JAB(弱・強)	□
左HOOK(弱・強)	→□
右HOOK(弱・強)	→△

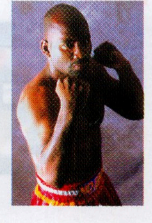


MATT SKELTON

SWING HOOK	↓→△
STEP IN HOOK	↓→□
左HOOK(弱・強)	→□
右HOOK(弱・強)	→△
左UPPER(弱・強)	←□
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△

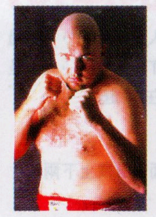
武藏

膝撞	⟵○
左前腳(弱・強)	×
右前腳(弱・強)	○
左HI-KICK(弱・強)	→×
右HI-KICK(弱・強)	→○
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



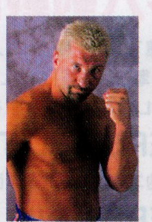
MAURICE SMITH

SWING UPPER	↓↑△
左JAB(弱・強)	□
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HOOK(弱・強)	→□
左UPPER(弱・強)	←□
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



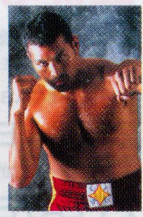
JAN"THE GIANT"NORTJE

向下STRAIGHT	↑→△
右STRAIGHT(弱・強)	△
左HOOK(弱・強)	→□
右HOOK(弱・強)	→△
左UPPER(弱・強)	←□
右BODY STRAIGHT(弱・強)	↓△



RICK ROUFUS

BACK BLOW	↓←□
上段BACK SPIN KICK	↓←×(強)
中段BACK SPIN KICK	↓←×(弱)
左STRAIGHT(弱・強)	□
右前腳(弱・強)	○
右HI-(SIDE)KICK(弱・強)	→○



RAY SEFO

BOOMERANG HOOK	↑→△
STEP IN BACK BLOW	↓←□
NO GUARD挑撥	↑↑△
NO GUARD移動	↑↑×
左UPPER(弱・強)	←□
右HOOK(弱・強)	→△

TEXT：SAM

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2

做個格蘭披治賽車手



大約在半年前推出的DC賽車GAME《MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2》，現在終於推出了PS版本。除了畫面的質素之外，遊戲基本上與DC版的差不多，但有一點是PS版比DC版的更優勝。筆者暫時先賣賣關子，在本文稍後的地方才作介紹吧。


PS
製造商：Ubi Soft　售價：5800Yen
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1-15 BLOCKS
RAC/1P～4P/MEM/對應ANALOG手掣、對戰CABLE、COCKPIT BIG SHOCK

遊戲模式介紹

ARCADE

純粹以速度為主的競賽模式，在遊戲開始之前，玩者可選擇不同的車隊、車手與及賽道，而賽道方面，開始時則只有德國、匈牙利和意大利三個地方選擇，之後便要玩者完成這三個地方，跟著便可進軍下一個賽道。另外在每個賽道之上，是會有三個計時的CHECK POINT，當玩者通過CHECK POINT後，便會增加時間，如果TIME UP的話便會GAME OVER。

SINGLE RACE

可選擇單一賽道進行遊戲的模式，基本上與ARCADE一樣可以選擇不同車隊及車手，可是當中還加入了自定名稱的「MODIFY NAME」，再加上遊戲中的車手姓名與真實車手十分相似，大家也可以在這裡進行修改的，而另外玩者亦可自由選擇全數共十六個賽道，所以這是最適合玩者作練習的地方。

CHAMPIONSHIP

以計算分數來進行賽事的模式，賽道方面全數共十六個，並以完成十六個賽道後所得的分數總和來計算成績。另外玩者還可以進入「PRACTICE」中進行練習，而「QUALIFICATION」亦即是讓玩者作排位賽的地方，而「RACE」就是正式比賽的地方。

分數的計算

第一位：10 POINT
第二位：6 POINT
第三位：4 POINT
第四位：3 POINT
第五位：2 POINT
第六位：1 POINT

TIME ATTACK

正式與時間作競賽的模式，模式中會有觀看每個賽道中最快時間的「HALL OF FAME」，單獨作賽的「FREE」，與及在完成一圈後便會出現自己影子的「GHOST」。

關於多人對戰的連接方法

遊戲其實還可以作最多四人對戰的，不過並不是利用手掣分插器「MULTI-TAP」，而是使用對戰CABLE將兩台PS連在一起。

2 PLAYERS SPLIT

使用一台PS的二人對戰模式，畫面會分成上下兩段。

2 PLAYERS LINK

利用對戰CABLE將兩台PS連在一起，畫面方面會是全畫面，所以不會分為上下兩段。

3 PLAYERS

同樣使用兩台PS，不過其中一個會是全畫面，而另外一個則是分割畫面。

4 PLAYERS

參與人數最多的對戰模式，畫面方面會全部都是分割開的。

賽車前的準備功夫

真正的格蘭披治大賽，一向都是考驗速度與賽車耐力的比賽，因此賽車優良的機械設定，就是其勝負關鍵，所以遊戲中也會有不同的MACHINE SETTING。

FUEL QUANTITY



改變油缸的地方，最多可注入五公升的汽油，可減少賽車入PIT加油的次數，但油缸亦會因此太大而令到車身太重，減低其速度。

STEERING LOCK ANGLE

改變賽車入彎角度的設定，對於一些有大量急彎的賽道來說，玩者就可以將其角度加大，令賽車減少在轉彎減速時所做成的「甩尾」現象。

TIRES



為了應付不同場地、不同天氣環境的需要，所以車胎方面也會有不同的選擇。以通常來說，軟的車胎(SOFT)，「咬地」會比較好，最適合行走彎路多的賽道，而硬的車胎(HARD)則比較適合直路多的賽道，另外還會有為應付濕地而設的WET TIRES。

WING ANGLE



調教賽車前後定風翼，以增加車身的下墜力的設定。調教的角度越大，下墜力就更大，而賽車行走直線的最高速度便會減低。因此在一些高速的賽道上，便要將定風翼調低，而在低速的賽道上，便要將其角色調高了。

BRAKE BALANCE



改變賽車前後煞車系統的設定。加強前煞車，賽車的穩定性便會降低，入彎時賽車便會出現「甩尾」的現象，而加強後煞車，雖然賽車會較穩定，但轉彎時便要提早入線了。

GEAR BOX



調教齒輪組的設定，總數有六級。高的設定，段速更快，直線的速度便會更高，相反，在彎路多的賽道便要將設定調低。

BODY HEIGHT



調教車身與路面之間的距離。重心低會減少車身震動或打轉的情況，不過車底便會有機會與路面磨擦起來。

SPRING



將彈簧調教在柔軟的程度，以便緩和賽車在凹凸路面上行走時所產生的震動，可是由於彈簧太軟的關係，所以到時機械的反應會比較遲鈍。

text by：ABO

一張相片、一段戀情





各位曾看過一本由講談社出版，名叫「週刊少年Magazine」的雜誌嗎？又有否留意過當中一份由イタバシマサヒロ和玉越博幸原作的愛情漫畫，「BOYS BE」呢？「BOYS BE」遊戲化並非近日的事，早於97年PlayStation就曾推出過一款同名遊戲，當時人物面相同樣秀麗，臉龐一般都有幾條貓爪印。至於《BOYS BE Second Season》，就稍有別於漫畫中的神韻。

故事序幕

與你（玩者）自小相識的齋藤美樹是一位攝影愛好者。某天，她找你當她的攝影助手，而七位模特兒就是美樹在街上認識，感情已相當要好的七位女生。拍攝翌日，美樹主動向你查問你最喜歡的三位女生，目的是要你跟她們發展感情，再於一年後的聖誕節向意中人表白…。

手提電話的妙用



遊戲的系統力求親切，一些指令都用上易明的圖示代表，至於編排時間更難不到大家。反而對手提電話的日文指令可能會比較陌生，現在解釋一下：

ハッシン（發信）－撥電給女孩子，但只限於已知電話號碼的條件下，而號碼會自動記錄於手提電話中。

バイブ（振動）－開啟振動功能後，來電時電話不會發聲，改以振動形式通知機主。約會時最好設定為ON。

チャクシンオン（著信音）－即電話鈴聲，有九種款式任君選擇。

ルスロク（「留守」記錄）－有時機主無暇接聽來電，待方便時才翻聽留言記錄。

PocketStation的妙用

擁有PocketStation的機主不妨試試，最初能夠Download的只有《BOYS BE Second Season》的Title Logo Clock，當達成Happy End後才可以Download其他女角的Character Clock。另外它也可用於檢查各女角的親密度，比遊戲中的檢查方式來得方便。

ON POINT ADVICE



多留意親密度！－有關目標的情報當然要知，主角應有不少空閒時間，不妨致電給美樹查問女生的親密度，還會獲得有用的建議哩！

不要忘記約會時間地點！－男生約會遲到的後果可會十分嚴重的，早一點到頂多是等多一會。記緊約會前即使見到其他女孩子也不要上前打招呼。





MINI GAME簡介

從Event中玩者可玩到一些與主題無關的Mini Game，以下介紹其中兩個。

Genocide Memorial Peach：一個在遊戲機中心可以玩到的Puzzle Game。一串或一粒同色的桃子被其他（同）色的桃子「夾」住便會消失，較硬的桃子要「夾」兩次才會消失，是一個很容易便能做出三連鎖以上的Puzzle Game。

卡拉OK de OK：又一款節拍機，圓圈完全進入矩形格後立即按掣才能得分。

齋藤美樹（聲・川澄綾子）



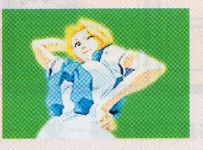
花名：MIKI P…生日：11日19月…興趣：攝影、觀察別人

鈴木紗英（聲・永野愛）



花名：SAE…生日：12日18月…興趣：滑浪

北大路珍妮花（聲・増田ゆき）



花名：珍妮…生日：7日3月…興趣：收集化妝品

池澤明日海（聲・大沢つむぎ）



花名：海…生日：5日23月…興趣：畫漫畫

木村佳織（聲・鈴木真仁）





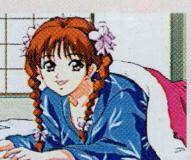
花名：KIMUYOSHI…生日：4日18月…興趣：夾Band、卡拉OK

南館菜穗（聲・金月真美）



花名：小南…生日：8日27月…興趣：電腦、打機

鷹野真由美（聲・麻績村まゆ子）



花名：MAYU MAYU…生日：3日10月…興趣：收集精品

伊集院艾莉嘉（聲・夏樹リオ）



花名：伊集院大人…生日：10日7月…興趣：滑雪、鋼琴

TEXT：悟空

吉本昆蟲子大決戰

昆蟲都有運動會

PS
製造商：SME
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
1P／ARPG／對應DUAL SHOCK／對應POS



《吉本昆蟲子大決戰》是一隻以各種不同種類的昆蟲來進行運動會的遊戲，雖說是運動遊戲，不過所用的角色因為是一些日常生活都會有機會見到的昆蟲，如螳螂、蝴蝶、甲蟲和蜘蛛等，令玩起手來別有一番風味，相信一些年紀比較小的朋友都會喜愛此遊戲。



遊戲故事

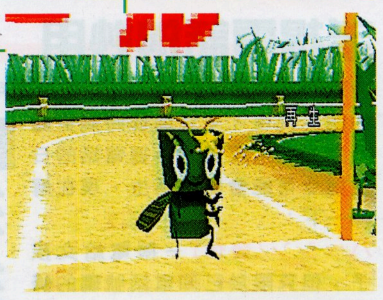
遊戲的主角是一隻綠色昆蟲，開始時講述他剛去到南方一個小島上進行冒險，而且還在島上與各種不同種類的昆蟲以運動項目來決勝負，從中亦認識到更多不同的昆蟲朋友，但是在遊戲中所有出場的昆蟲，樣子也實在比較有點⋯⋯「方」。在遊戲中所有昆蟲的頭都是一個方形，造型非常趣怪，這種趣怪的造型相信女孩子和年紀小的朋友會比較喜歡。



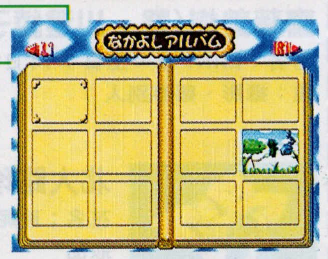


提升等級

不過並不是所有昆蟲都是不停連按〇掣就可勝出的，遊戲還有一特點，就是有等級制，在遊戲初段的昆蟲比較容易戰勝，但到了後段就會遇到一些比較強的昆蟲，要戰勝他們就需要提升等級，而提升等級的方法就是不停與昆蟲比賽，如果在比賽中勝出的話就會得到一定數目的經驗值，而當經驗達到一定數目後主角就會升級，能力亦會得到提升，當提升等級至一定程度時就可以與一些強的昆蟲比賽，不過記著一點，就是如果在比賽中輸了的話是不會有經驗值的。



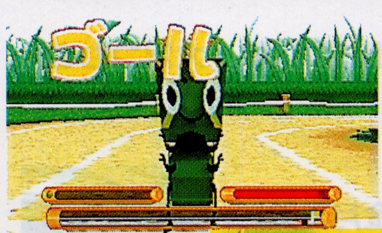




遊戲玩法

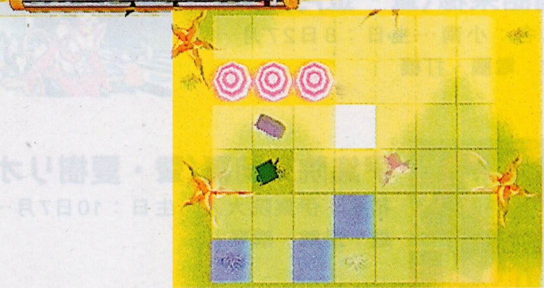
上文說遊戲的主角不斷四處尋找昆蟲來比賽，而比賽的項目則是以各種運動來比試，如賽跑、跳高、角力和跳遠等，不要以為以上各種運動操作方法會很難，其實遊戲的操作方法非常簡單，只需利用一個按鈕，沒錯、只是用一按鈕便可進行各式各樣的比賽，而這個按鈕就是〇鍵，就以賽跑為例，由起跑到衝線都只需要連按〇鍵就可以不斷加速，按得越快昆蟲就會跑得越快。

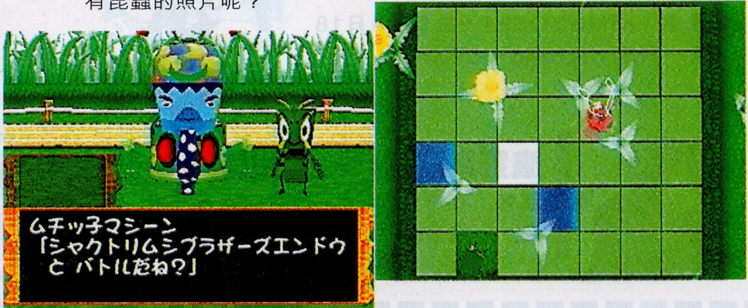




勝利記念冊

遊戲還有一特別之處，就是如果在比賽中打敗對手，之後被打敗了的昆蟲就會有一張照片給玩者收藏在一本記念冊內，以記念冊的空位數目來看，昆蟲的數目相信有超過80隻，只是要儲齊所有昆蟲的照片也不是一件容易的事，更何況要在比賽中勝出才可以擁有呢？要儲齊所有照片就需要不斷戰勝一隻又一隻的昆蟲，這樣的話比賽的昆蟲就會一次比一次強，也即是說玩者也要不停去提升自己的等級去應戰，究竟你又有沒有這種耐性去儲齊所有昆蟲的照片呢？





TEXT：SAM

LAKE MASTERS PRO日本縱斷黑鱒紀行

齊齊做釣魚高手

一隻以真實為賣點的釣魚作品《LAKE MASTERS PRO日本縱斷黑鱒紀行》，遊戲中所有地方都是實景，當中更是採用日本18個大大小小的湖，而且地方總數更多達130個，相信各位就算冇機會親身到這些風景秀麗的地方釣魚，也可以從遊戲中「望梅止渴」吧。

PS	
製造商：DaZZ	售價：5800Yen
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1~3 BLOCKS(POS 8 BLOCKS)	
SLG/MEM/對應POS、ANALOG手掣、ASCII專用釣魚手掣、BANDAI專用釣魚手掣	

環遊全日本

《LAKE MASTERS PRO日本縱斷黑鱒紀行》中的背景全是製作人員辛辛苦苦從日本18個湖共130處地方進行實景拍攝，然後放到遊戲中的「TRAVEL MODE」中採用。

360度全湖景

遊戲中另一個特色，就是所有地方都是採用一種叫做「實寫360度PANORAMA SCROLL畫面」的技術，只要玩者向同一方向移動，不久便可看到整個環境。

自己做誘餌

當玩者並不滿意現在手上的誘餌時，便可在「LURE CRAFT」中製造適合自己的誘餌。其中除了可改變誘餌的材料、重量、顏色外，還可以在改造後進行水中測試，看看自己的「傑作」能否使用。





POS中的MINI GAME

玩者將遊戲DOWNLOAD到POS中，便可從中飼養手上的誘餌。

STATUS畫面
1.年齡
2.體力
3.滿腹度

通常畫面
1.誘餌
2.指令

LURE FEEDER之操作

按鍵	操作
上鍵	浮標移動/行動(上)/時鐘表示
左鍵	浮標移動/行動(左)
下鍵	浮標移動/行動(下)
決定鍵	指令決定
右鍵	浮標移動/行動(右)

登場湖

- 八郎湖(秋田縣)
- 樽水水壩(宮城縣)
- 檜原湖(福島縣)
- 北浦(茨城縣)
- 霞　浦(茨城縣)
- 牛久沼(茨城縣)
- 河口湖(山梨縣)
- アシノ湖(神奈川縣)
- 野尻湖(長野縣)
- 入鹿池(愛知縣)
- 琵琶湖本湖(滋賀縣)
- 琵琶湖南湖(滋賀縣)
- 池原水壩(奈良縣)
- 生野銀山湖(兵庫縣)
- 白龍湖(廣島縣)
- 早明浦水壩(高知縣)
- 遠賀川(福岡縣)
- 北山水壩(佐賀縣)

問答人生遊戲~運與頭大富翁！？

人生遊戲系列的最新作

TEXT：悟空

PS	
製造商：TAKARA	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCKS
1P~4P/TAB/MEM	

人生遊戲系列的最新作，這遊戲在香港並不址受香港人歡迎，不過在日本國內卻很受日本人歡迎，其實原因很簡單，因為這遊戲的是以答問題形式來過關的問答遊戲，而且所有問題全部都是日文，所以不懂日文的香港人對這遊戲沒興趣也是應該的，不過任何遊戲都會有她的支持者，所以我們GPM也會將這隻《問答人生遊戲~運與頭大富翁！？》給大家介紹。





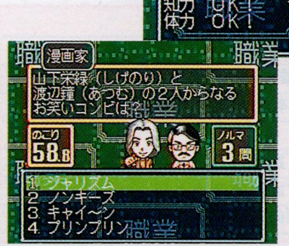
遊戲開始

在遊戲開始前，電腦需要玩者設定使用的角色資料，如姓名、年齡、星座及血型等等……在設定好所有資料後就可以開始遊戲，遊戲開始時玩者只是在嬰兒時期，使用的版圖不會太大，問題亦不會太深，不過隨著玩的時間越久，版圖會逐漸大，問題亦開始深，而且玩者也可以選擇職業來轉職，不要看輕職業選擇，如果選擇錯誤的話可能很快就會GAME OVER，例如選漫畫家的話，之後的問題部份會以漫畫為主，所以玩者要考慮清楚自己比較有信心的是那一系列，千萬不要選錯。

顏色格的效用

遊戲中所有問題的難度都是取決於方格的顏色，如踏中「Q」字方格的顏色是藍色、問題的難是最易的，如果是黃色、就是普通，如果踏中的是紅色的話，問題難度是最難，要小心應付了。除了「Q」方格，「分叉方向」格也需要注意，這些「分叉方向格」的效用和「Q方格」差不多，不同的就是如踏中這些方格的話，跟著所答的問題是可以選擇性質的，即是可以自己選擇的比較強的項目，而「分叉方向格」的顏色和「Q方格」的效用都是一樣。





《Tomb Raider》式動作遊戲

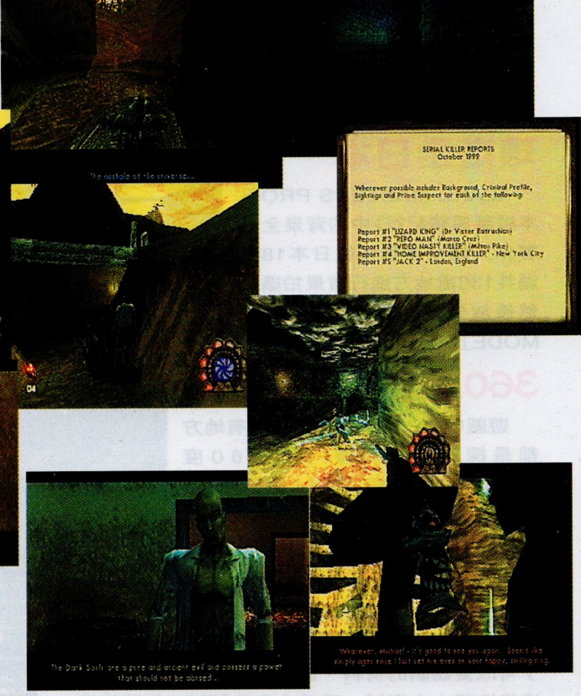
PS	
製造商：Acclaim	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：3 Blocks
ACT / MEM / 對應Analog手掣	

《Shadow Man》是一個類似《Tomb Raider》的動作遊戲。主角有兩個角色，一是人類世界的Micheal，另一個則是死後世界的Shadow Man。基本上他們是同一個人，只是在不同的地方有著不同的身份而已。遊戲的結構與《Tomb Raider》類似，不過在動作的限制上確要比《Tomb Raider》要自由得多，另外主角的目的並非尋找什麼寶藏，而是完成每個任務，把一些從死後世界逃到人類世界作惡的傢伙送回他們的地方。

我不入地獄，誰入地獄？穿插陰陽兩界

基本上Micheal與Shadow是不能自由前往對方的世界，但是為了把邪惡的傢伙送回死後世界，以阻止世界末日的發生，總是要前往對方的世界。由Micheal前往死後世界的方法很簡單，就是死（廢話）。到了死後世界後他便會以Shadow Man的身份繼續他的任務，完成後便返回人類世界。





一切仍要靠自己

而在整個過程當中，人類世界及死後世界都有協助主角的存在，而遇上他們（？）的時候，畫面會由動作畫面換成對話畫面，他們會給予主角需要的情報，另外亦會指示主角下一步怎樣做。雖然遊戲中出現各式各樣的武器，但是除了最初的手鎗是由協助者提供外，所有武器都是要玩者在中途拾取得來的。此外遊戲中還有不少地方需要玩者解謎的，基本上解不了謎題，就如《Tomb Raider》一樣無法繼續前進。

衰仔樂園～SOUTH PARK～

PS
製造商：TAITO
發售日：發售中
記憶：1 Block
MEM／對應DUEL SHOCK

撰文者：山寺良牙

一隻超級抵死（賤格）的卡通故事，自推出玩N64及電腦版後大受歡迎，既然是大受歡迎好評的話，又怎會不在一個受歡迎的機種上推出呢？於是最近亦推出PlayStation版。

故事說到South Park區域的火雞們，某天不知為何大失常性四出攻擊人和破壞，當然亦弄到CARTMAN、KYLE、STAN、KENNY，和所認織的廚師無法於聖誕日煮火雞餐，於是四人便決定出去找出元兇，並且將搞亂檔的火雞們消滅掉。



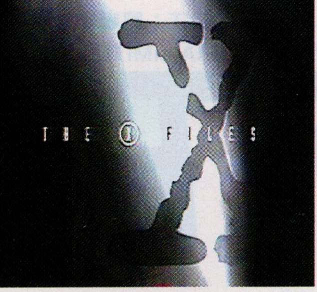


基本操作（一般）

基本操作
方向掣：前後左右移動
L1、R1掣：橫向左右移動
L2、R2掣：攻擊瞄準上下方向移動
Select掣：於基本攻擊裝備（雪球）上「加料（加屎）」
□掣：攻擊掣
×掣：跳躍掣／選擇項目決定
△掣：取消掣／武器選擇向上移
○掣：武器選擇向下移



有看過卡通版的便早已知道故事的有趣抵死賤格程度，而遊戲中亦會表現出來；遊戲玩法類似《DOOM》立體射擊遊戲，不過所用武器並不槍炮之類，反而是雪球、廁所揼、海棉飛標、臭屁公仔、反彈紅水球，人物極為可愛之餘，動作行動說話也十分抵死，當然遊戲內「粗口」也是少不了的一環。

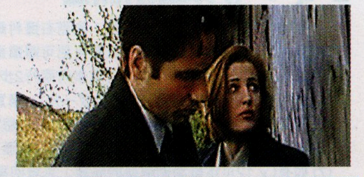


The X Files

The Turth Is Out There

PS
製造商：SCEA　發售日：發售中
容量：CD-ROM x 4
記憶：1 Block
AVG / MEM / 對應Dual Shock

名電視劇外傳



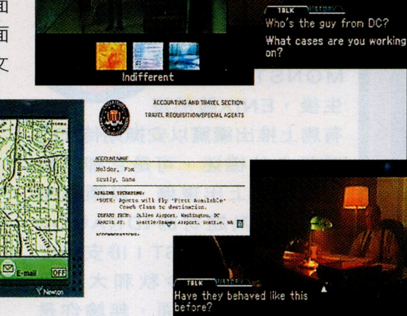


《The X Files》是根據同名電視劇製作的AVG，除了會見到莫探員及郭探員兩位主角外，還會見到其上司Skinner。而遊戲的故事及劇本，亦是由電視劇的創作人兼監製Chris Carter負責，所以故事的架構上與電視劇可說是一模一樣。

齊齊做FBI探員



玩者本身是FBI在西雅圖分區的一名工作員。在一個本來非常平靜，沒有什麼特別的日子，一名FBI高層從華盛頓來到西雅圖分局，玩者更被上司召見。那名高官叫Skinner，來到西雅圖的原因，是他手下兩名分別叫Mulder及Scully的工作員，在西雅圖進行調查工作時突然失去聯絡，希望西雅圖方面的人員能夠協助找尋二人的下落，而這份工作，就落到玩者所演的那位工作員身上。





指手畫腳

遊戲的進行，完全是靠移動畫面上的游標，當指向前方或到達畫面四邊時，便可向前後移動或轉身，而在對話時，除了選擇問題外，面對某些對話時，更可以選擇說話的語氣。另外在調查物件，觀看文件、線索時，亦是需要利用改變了樣貌的游標進行。

一部Newton行天下



《The X Files》本身是移植至個人電腦的作品，所以在遊戲中出現的一些物品，不其然地與電腦扯上了關係。例如主角手上用作選擇移動地點的PDA，其實是電腦版推出前停產的Apple製PDA「Newton」！現實中當然不能用Newton來移動，的確在《The X Files》的世界裡，FBI探員是無所不能的呢（笑）！

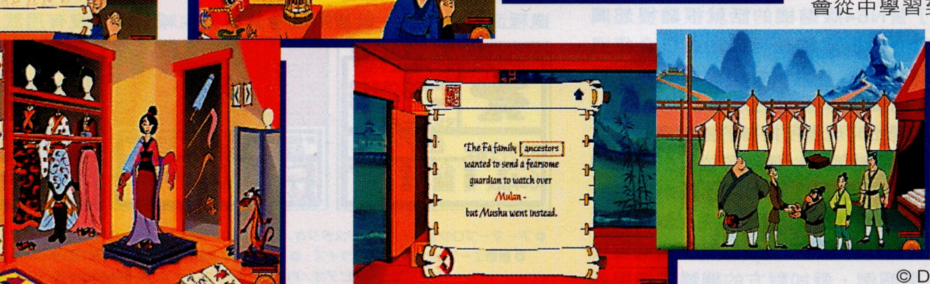
MULAN 木蘭

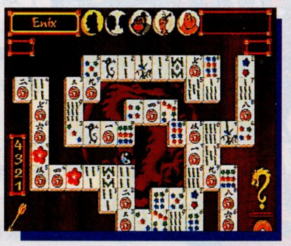
PS
製造商：SCEE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 Block
AVG / MEM / 對應Analog手掣

著名動畫改編互動遊戲

《Mulan 木蘭》是迪士尼公司，根據其動畫電影《Mulan 木蘭》改編而成的Interactive動畫遊戲。基本上遊戲的故事是依據電影發展，由木蘭下嫁不成到代父從軍，打敗匈奴凱旋歸來。然而為了加強其趣味性及遊戲性，遊戲將每段故事分成很多細節，而每個細節都是一些小遊戲，需要玩者根據要求去進行一些動作，或者替人物尋找一些物件。當完成了小遊戲讓故事能夠發展之後，便會要求玩者進入下一段故事。

此外免得小遊戲與故事之間格格不入，每個小遊戲本身都是與故事的進展有關。另外亦有一些遊戲需要玩者花一點智慧，亦要玩者留心人物的說話，或者留意畫面上一些容易忽略的事物。而隨著遊戲的發展，玩者除了與木須這條龍一起完成木蘭的故事外，亦會從中學習到不少英語說故事技巧。





TEXT：肥嘟嘟

協力：瘦猛猛、SUPER DQ FANS福田君　鳴謝：SNK ASIA LIMITED.

由於上期我和瘦猛猛需要進行特級任務，所以請求AMI和小磷從忙碌中抽空暫代一期。各位是不是有點掛念我們兩個對比身形的主持呢？而今次為大家介紹的手提機最新遊戲就有剛剛推出的《DRAGON QUEST I•II》、《POCKET MONSTER金•銀》，以及多個NEOGEO POCKET COLOR的最新作品等。

GB／RPG
發售商：ENIX
發售日：發售中(9月23日)
售價：4900日圓
注目度：☆☆☆1/2

DRAGON QUEST I II



羅特勇者傳說降臨手提機世界



在去年大受好評的GBC版《DRAGON QUEST MONSTERS》誕生後，ENIX雖然沒有馬上推出續篇以安撫期待《DQ 7》已久的機迷，可是它卻以曾經在超任上出現過、以頭兩集《DQ》作為題材的《DRAGON QUEST I II》安排在今秋和大家見面，無論你是否DQ FANS都應該多多捧場，或者當作為《DQ 7》面世前的頭盤也不錯。基本上今作是以超任版作為藍本，即是說和紅白機版點不同它加插了一點新元素在內，譬如令能力值提升的種子(起源於《DQ 3》)和《DQ 2》開始前的蒙布克城陷落事件等，令遊戲的完整性更為提高。



DQ I 快速流程

(1) 拉特托姆城[ラダトーム]出發；先到右邊村鎮購買基本裝備。
(2) 到加萊[ガライ]打聽情報，若有火把可順道進入東面的洞窟。
(3) 東北面的瑪依拉[マイラ]，在溫泉向南行2步可取得妖精笛。
(4) 經南側隧道到利姆達爾[リムルダール]，購買魔法鎖匙。
(5) 返回加萊開啟魔法門，進入加萊之墓取得銀豎琴。
(6) 在拉特托姆城右下方地下室取太陽石，接着到瑪依拉西面小廟取雨雲之杖。
(7) 如有Lv.12可挑戰南側隧道的惡龍，可救回羅菈公主及取得公主的愛。
(8) 打敗拉特托姆西南方沙漠廢墟內的惡魔騎士，取得羅特盔甲。
(9) 到美路基多[メルキド]借妖精笛之力打倒看守者巨人藉以進內。
(10) 使用公主之愛查看座標，到(北70，西40)調查取得羅特徽章。
(11) 在利姆達爾南面小廟將太陽石和雨雲之杖合體變成彩虹水滴。
(12) 往利姆達爾西面盡頭使用彩虹水滴架起橋樑，以進入龍王城和龍王展開最終決戰；在城內可取得羅特之劍。

咒文一覽表

中文	日文	MP	效果
基拉	ギラ	2	給予敵人約20點的傷害
別基拉馬	ベギラマ	5	給予敵人約60點的傷害
拉里荷	ラリホー	2	令敵人昏睡數個回合
馬荷東	マホトーン	2	封印敵人的咒文能力
荷依米	ホイミ	3	回復HP 25~30點
比荷依米	ベホイミ	8	回復HP 85~100點
雷米拿	レミーラ	2	在黑暗地方使用會變得光亮
利雷米多	リレミト	6	從洞窟中逃脱
路拉	ルーラ	8	一瞬間返回皇城
特克洛斯	トヘロス	2	不會遭遇比自己弱的敵人

決戰龍王



《DQ 1》的系統？由於太過簡單大家只要試試必定能夠明白，故在此不費周章闡述。若根據快速流程來玩，大約只需8~10個小時就能夠成功爆機，而最花時間的地方其實是遊戲初至中段、為了儲錢買威力較強的武器與防具。在最終戰之前，龍王會問主角是否願意和它合作統治天下，主角當然不會答應，這樣拒絕後就會展開戰鬥，若有Lv.20及保存有100 MP就必勝無疑。

GB／SLG
發售商：BANPRESTO
發售日：發售中(10月1日)
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆

超級機械人大戰LINK BATTLER

三分鐘入門心得

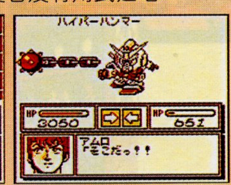


能夠和即將推出之N64版《超級機械人大戰64》作連動的《~ LINK BATTLER》，有不少朋友都會發現它的玩法有點苛刻，若不是為了替N64版儲機的話就很難提起興趣去玩它。由於系統在這幾期經已介紹過(今期也有半版)，故筆者在此便向大家講講如何令比賽勝率增加的方法。

遊戲開始時玩者所持有的機體實在很有限，加上等級較低所以建議各位先去凌虐訓練課程的實圖及賴巴，待等級上升增加指令次數才去進行Free對戰，留意因這兒的對手不但等級高更擁有較強機體，所以必需借助點技巧來致勝。舉個例，假如對方的機體是鐵甲萬能俠，由於各款大招都需要近距離才能發動，所以當它在儲氣力時就要保持接近距離，以減輕其遠程攻擊的傷害兼且可用鐳射刀對付之。當其氣力已提升至可使用高熱火焰等大招時，就要馬上走開躲避否則便傷亡慘重，另外若自己氣力已提升到能夠使用大招，玩者可調節位置來使出，但要注意敵人會否在這距離使用致命勁招。簡言之，若對手是擅用遠程武器的機種，就要貼近令其威力大減，使它沒有用武之地。







GB/RPG
發售商：任天堂
發售日：11月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

ポケットモンスター金·銀 POCKET MONSTERS



大受歡迎的《POKEMON》系列終於決定在11月21日推出其最新作品—《POKEMON金·銀》。當中不單新增了通訊手錶、新小精靈圖鑑等裝備，當中的POKEMON品種數目亦都會大幅度增加，而今次開始時選擇的三隻POKEMON將會由ワニノコ、チコリータ、ヒノアラシ代替前作的小火龍、啫喱龜、奇異種子。

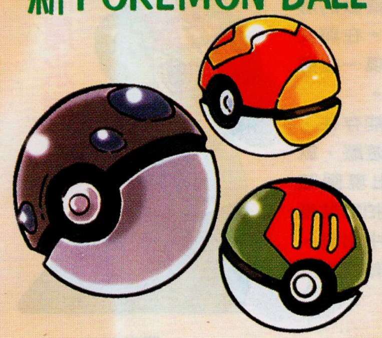
在《金、銀》裏，雖然上集登場的オーキド博士亦都會再次出現，但競爭者卻全是新角色。由於POKEMON BALL為了增加各方面的功能來應付不同的需要，而演變出多種新POKEMON BALL，如圖中的那個三個新型POKEMON BALL，但現在還未清楚其功用。



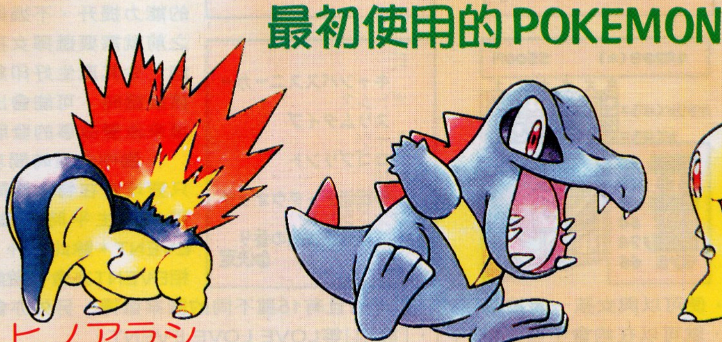


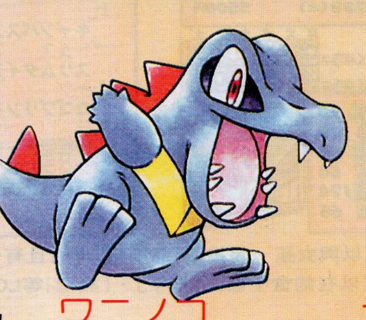
新POKEMON BALL





最初使用的POKEMON







ヒノアラシ　ワニノコ　チコリータ

GB/SPT
發售商：KONAMI
發售日：11月25日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

筋肉番付GB~挑戰者是你~







日本大受歡迎的電視節目「筋肉番付」終於在GAMEBOY上登場。遊戲中會來進行順序將足球射向龍門的九個數字板—「KICK TARGET」、順序將球投向好球區的九個數字板—「STRUCK-OUT」、利用助跑速度來跳過跳箱—「MONSTER BOX」、正確答出顯示數秒鐘—「BRAIN PANIC」，以及在限定時間內通過各種障礙物而到達終點—「SASUKE」五種人氣的競技。

GB/PUZ
發售商：
MEDIAFACTORY
發售日：預定11月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

Columns GB~手塚治虫Character's









由12位手塚治虫Character共同演出的「Columns」終於在Gameboy上推出。以直、橫、斜將由上面慢慢落下的相同寶石（三顆）連在一起就可消除，就是這個規則簡單而深奧的遊戲玩法。遊戲中的Stage都順序將寶石落下，只有將畫面上所有寶石消除便過關，另外還準備了「Puzzle mode」讓各位玩樂。

GB/ACT
發售商：HUDSON
發售日：預定12月
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

BOMBERMAN光之勇士 闇之戰士







這就是大受歡迎的「BOMBERMAN」系列的最新作，而今次更會分開「光之勇者」和「闇之戰士」兩個版本發售。為了保護陷入滅絕危機的キャラボン，而BOMBERMAN就與MAX一起往惑星群進發。除了保護キャラボン之外，亦可在BATTLE MODE對戰使用長大後的エサ。

GB/SPT
發售商：
BANPRESTO
發售日：10月8日
售價：3980日圓
注目度：☆☆1/2

POCKET GT



集合了山路、CIRCULT、一般道路和高速公路等賽道的《POCKET GT》，不單會有測試自己實力的「Time Attack Mode」、而且亦有與競爭者進行比賽「Challenge Mode」。其中可以使用的車種共有32款，全都是受歡迎的車款，而Tuning Parts亦有14種，必定能夠滿足賽車迷的要求。

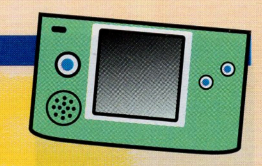




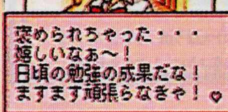
熱點新作

NGPC／SLG
發售商：KID
發售日：10月21日
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆1/2

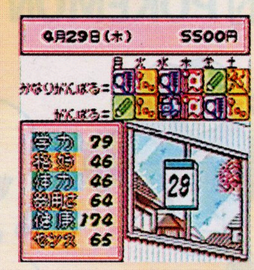




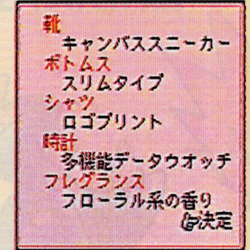












曾在GAMEBOY上推出而得到各方面好評的戀愛模擬遊戲—《POCKET LOVE》終於在NEOGEO POCKET上得到延續，而當中主要的女性角色共有六位，她們都是在不同地方認識的，而主角就可以透過各種事件的發生，與女孩萌生出戀愛的感情。玩者平時可以透過讀書、運動等來令到自己的能力提升，不過與女孩約會之前就需要選擇女孩喜歡的服飾，令其產生好印象。在與女孩談話時，可能會出現一些選項來改變故事的發展。

當中會有時間功能存在，只要玩者在特定時間遊歷，就可以發生平時不會出現隱藏EVENT。除此之外，拍攝貼紙相EVENT亦會在遊戲中出現，當主角到某個地方約會時，便可以與女孩一起拍攝「貼紙相」，而且有15種不同的圖案選擇，另外亦會有需要女孩的新密度到達特別位置，就可以在約會中發生「拖手」、「擁抱」等LOVE LOVE EVENT。



高尾水樹

NGPC／SPT
發售商：SNK
發售日：10月21日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

電車GO！2 ON NEOGEO POCKET





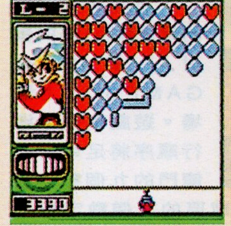


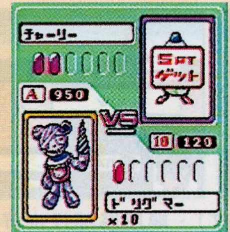
TAITO終於把人氣《電車GO！》系列的第二集移植到Gameboy，不單有移植至街機版的「Arcade Mode」，而且這個GB更會有原創的「Original Mode」。其中Arcade Mode會有6條難度不同的路線，而且遊戲進行時十分流暢，相信已令不少喜歡這系列的Fans放下心頭大石。

NGPC／PUZ
發售商：夢工房
發售日：預定11月11日
售價：3200日圓
注目度：☆☆☆

Puzzle Link 2



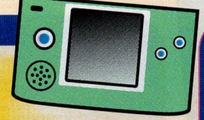




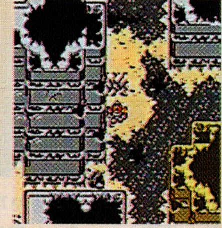
在《Puzzle Link 2》裏，玩者需要將畫面中的相同牌花以線連在一起來消除。最後就會出現兩個「C」ICON，只要將其連結，不單可以完成過關，而且更可以得到卡一張。玩者可以將剛得到的卡用在CARD BATTLE中，當中的玩法就好像包、剪、鎚一樣以樸克牌進行，如J大過10，而10則大過A等。

NGPC／SPT
發售商：夢工房
發售日：預定11月25日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

機甲世紀 UNITRON



以一部像騎士般的機械人進入各個古代遺跡尋寶的《機甲世紀ULITRON》，雖然可供玩者尋寶的古代遺跡共有五個，但其中會有不同的怪物襲擊主角。與怪物們戰鬥時，每次攻擊都會消耗EP，幸好戰鬥完結後會自動回復。玩者在迷宮中拾到的ITEM可在商店出售，而換取需要的裝備及ITEM，而最強姿態進入競技場獲取冠軍之位。





NGPC／SRPG
發售商：SACNOTH
發售日：預定12月
售價：3800日圓
注目度：☆☆

FASELEI！



這遊戲雖然與大部份遊戲同樣以機械為主題，但玩法卻有很大分別。以PROGRAM指令形式來進行的《FASELEI！》每次在TURN開始之前都需要為機械人輸入如上、下、攻擊等行動程式，之後機械人會依據程式的編排而行動。玩者不單使用敵機毀滅後遺下的ITEM，亦可在商店中購買。





動畫新聞組

組員：機動戰士MS

秋季新番組
ONE PIECE

在「少年JUMP」連載的人氣漫畫「ONE PIECE」終於被動畫化，並預算在10月中的日本富士電視台播出，一個為了找尋大秘寶「ONE PIECE」的冒險故事，主角魯飛在年幼時因為非常尊敬大海賊「紅髮沙古斯」，結果誤食了擁有海賊一味之稱的「惡魔之實」，從而令到身體產生變化，就這樣他便擁有自由伸縮的能力。10年後他從沙古斯身上取得一頂草帽，從而令他實現自己當海賊的夢想，可是其他大海賊卻紛紛以他為目標，於是魯孩為了成為海賊王便立心決定找尋秘寶「ONE PIECE」。

逢星期三晚上7時



莫奇．D．魯飛

想超越「紅髮沙古斯」，以海賊王為目標的魯飛，除了擁有不屈不巧的精神外，其身體還有自由伸縮的能力。

洛羅亞．佐洛

以狩獵海賊為目標的三刀流劍豪，並夢想成為世界第一劍豪，當他遇上魯飛後便成為同伴。



蘭美

雖然她擁有優秀的航海術，但卻非常討厭海賊，還以海賊的寶物為目標之女盜賊。

STAFF

原作/尾田榮一郎
（集英社/「週刊少年JUMP」連載）/宇田鋼之介
腳本/武上絕希．島田 滿
角色設計/小泉 昇
美術設計/吉池隆司
ANIMATION制作/東京ANIMATION

CARD CAPTOR SAKURA
新系列特報

《CARD CAPTOR SAKURA》一直以來都在日本大受好評，不論在商品及遊戲方面均有推出它的作品，而新一輯的《CARD CAPTOR SAKURA》將會由第47話開始（上一輯的最後一話是46），時間為逢星期二中午6時在NHK衛星第2電視台播放。鍵之杖突然的變化，令到SAKURA非常煩惱，故事究竟會如何發展？小基洛會不會找尋新的主人？新的轉校生對小狼的猛烈追求，SAKURA又會如何面對這三角關係？





浪客劍心

追憶編 第四幕「十字傷」

《浪客劍心 追憶編》的第四幕「十字傷」，意味著交代過去的劍心之十字傷的痕由來，在這最後一幕中，描述了巴的個人煩惱，她愛上一個擁有仇怨及不能愛上的男性，也因為這樣令到劍心陷入一個生死的危機，當劍心知道巴的真正身份時，心境意亂的他卻受到與闇乃武之頭領辰已的挑戰，就在劍心的左臉上畫上十字傷的時候，也代表他們的悲傷已完結。


◆劍心與武・辰巳的死鬥


◆為了自己欲望的飯塚，不單背叛劍心，還引劍心進入圈套中


◆劍心不力

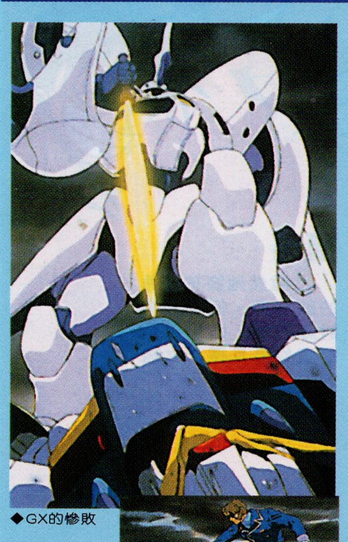
◆看著劍心與辰巳戰鬥的雪代緣

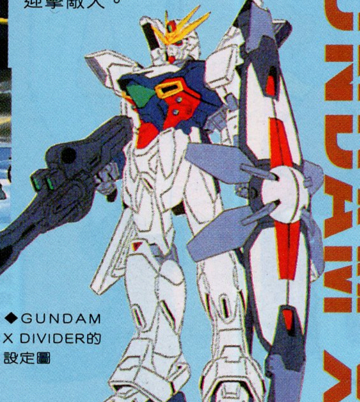
組員：機動戰士MS

機動新世紀GUNDAM X

第十一話——「不要想甚麼、跑吧！」

GX的慘敗，從而使到迪花被加利斯捉去。受到很中大挫折的卡洛特，完全失去戰鬥意識，三部GUNDAM均損害很大，其中X GUNDAM最為嚴重，就在眾人在趕急將羅比及華捷的GUNDAM修理之際，機械負責人基特決定將GX進行強之，並變成擁有高速度和威力的GUNDAM X DIVIDER，雖然基特等人日夜趕工，但是卡洛特卻未能回復，為了救回迪花，札美魯只好親自教導和鼓勵他，就在二人離開了菲尼迪艦之際，沙基亞兄弟卻向眾人攻擊，卡洛特為了不費基特等人的心血，便立定決心駕駛GUNDAM X DIVIDER迎擊敵人。


◆GX的慘敗


◆受到札美魯的鼓勵

◆GUNDAM X DIVIDER的設定圖


◆AIR MASTER慘遭沙基亞兄弟狂攻

第十二話——「我的最高傑作」

駕駛新的GUNDAM前去迎擊沙基亞兄弟的卡洛特，取得很大的勝利，而且更令到沙基亞受到很大的傷害。當他決定前往救回迪花之際，醒覺到以現時自己的力量，還未足以對付加利斯。為了成功救回迪花，卡洛特不斷在菲利迪艦內接受訓練，可是由於不斷的失敗，並決定獨自潛入科特西班的都市去，就在他前去途中艾莉露竟聯絡洛姆亞，並希望與他合作。碰巧卡洛特遇上二人，還從他們的對話中得知加利斯是人功NEW TYPE，以及洛姆亞的野心。就在卡洛特離開之際，很不幸地被發現，於是便立即找迪花，欲能將她救回，怎料到加利斯就站在他面前…


◆MS獵人艾莉露看上革命軍的巨大MA


◆想前去救回迪花的卡洛特


◆洛姆亞承認加利斯是人功NEW TYPE

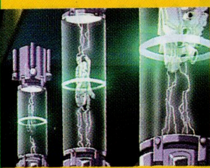
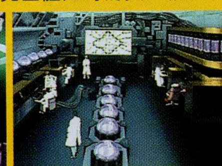
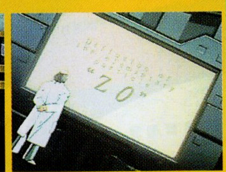

◆加利斯早就知道自己是人功NEW TYPE

第11話　依索狄之門

播放日期：1999年10月10日

前言

一直以來，在戰鬥之中GGG的人員也在不停的收集有關「ZONDER」的資料和數據，然而，直到現在他們也未能完全的握到「ZONDER」的真正一面。經過獅子王博士和同僚們的研究下，他們只能知道「ZONDER」是一種在不斷演進的生命體，可是，他們卻無法測知當「ZONDER」變成完全體之時的真正情況……

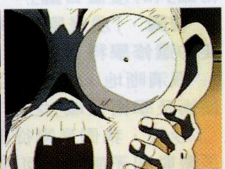




本集故事內容

這天，獅子王博士和白天鵝來到北海道的能源究所之中，因為在這裏研究出一種新的能源，不過，他們卻不知道這是一個陷阱……

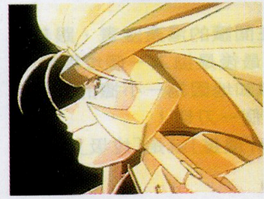
這個秘密的研究所是位於北海道的地底，可是，當進入了這研究所之後，獅子王博士便發現有一點兒的不對勁……另一方面，原來護的同學初夜華一家也來了北海道遊玩，而且她的婆更在她面前不停的說着一些鬼怪故事，令膽小的她非常害怕。





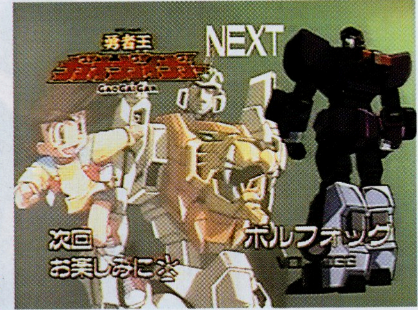
而在研究所之中，獅子王博士正在觀看實驗的情況，原來這個所謂的能源發生裝置是一個巨大的電磁場發生置，在這個空間之中，正是「ZONDER」的「ZONDER METAL」的繁殖場，知道了這個秘密的獅子王博士和白天鵝當然不能順利的離開，而且更被困在研究所之中……！

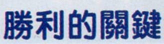





得知博士被困，GGG的行動部隊便立刻出動，然而，這研究所是不易進入的，獅子王凱、冰龍、炎龍分別從3個不同的入口向研究所中心部份進發，然而，在各人面前出現的不是一般的敵人，而是ZONDER的4天王，雖然戰鬥是非常的艱苦，尤其是凱的一方，他的對手是「比煞」，凱要變成「HYPER狀態」才能得到勝利，不過，他們終能成功的到達中心部份，原來，研究所竟然便是「ZONDER」的一部份……

本來凱等人是陷於苦戰的，幸而在GGG之中的特殊隊員「VOLFOGG」及時趕到，破壞了磁場發動裝置，GAOGAIGAR才可以合體，而且更成功的將研究所破壞，而且更將在研究所之中的所有「ZONDER METAL」消滅，而「VOLFOGG」在離開之時竟然取得了一個「ZONDER METAL」出來，將他交給了博士……




勝利的關鍵

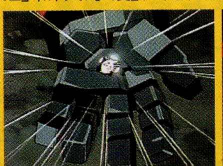
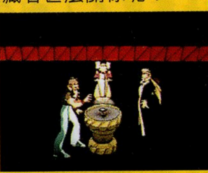
第12話　明日

播放日期：1999年10月17日

前言



在上一集之中，GAOGAIGAR幾經艱苦終能將敵人消滅，而且亦因為「VOLFOGG」，所以獅子王博士才可以得到一顆「ZONDER METAL」，得到了這東西之後，他便開始研究有關「ZONDER」的事情，然而，究竟「ZONDER」、「G STONE」和「天海 護」之間有隱藏着甚麼關係呢？

本集故事內容

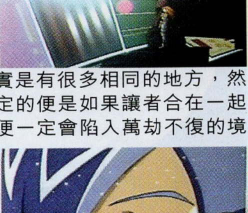
其實這集是沒有多大內容的，因為這集其實是一個「變相」的總集編，然而在《勇者王》之中，卻和其他的片集採用了不同的手法來製作這「總集編」。在這集之中，會以「VOLFOGG」在潛艇之上向凱的解述來作為總集編的內容。

在這集之中，大家可以非常清瞭解在GGG之中的不同施，尤其是可以從GGG基地之中分開運作的6個部份，也會有非常詳盡的介紹。而另一方面，一直以來凱以「GAOGAIGAR」的姿態與「ZONDER」作戰，雖然他的身體已經是成再造人，不過，不斷的戰鬥亦會使那再造人的身體受到非常大的損害，而獅子王博士一直以來便是擔心終有一天凱會因戰鬥而喪命。

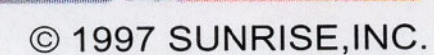


為了提高戰鬥的能力，於是這天GAOGAIGAR便和超龍神來了一場模擬戰鬥，可是，在戰鬥的初期，GAOGAIGAR完全處於捱打的處境下，當他的能量跌至極低水平時，G STONE突然發出極大的能量，令GAOGAIGAR的力量完全恢復過來，這情況實在令眾人感到非常驚奇！

經過長時間的研究，獅子王博士發現「G STONE」和「ZONDER METAL」兩者其實是有很多相同的地方，然而，唯一可以肯定的便是如果讓者合在一起的話，這個世界便一定會陷入萬劫不復的境地之中……




勝利的關鍵

TEXT：J.J

專題 香港漫畫聯會榮獲千禧年國際漫畫高峰會議主辦權

9月11日，黃玉郎、馬榮成及鄺東原等一班本地漫畫界名人剛參加完台灣舉行的「第三屆亞洲漫畫高峰會議」，一回到香港，便馬上假金域假日酒店舉行了一次記者招待會，爲的是公布一個值得令人興奮的消息——香港漫畫聯會已經榮獲千禧年「國際漫畫高峰會議」的主辦權！

由黃玉郎先生爲會長的香港漫畫聯會，會員中有天下、鄺氏、晶英、東立、正文社、明河、大然文化等著名出版社，因此絕對可以稱得上是本港最有影響力的漫畫團體，這次他們繼「漫畫節」之後成功獲得「國際漫畫高峰會議」的主辦權，地位又再進一步提高了。

據黃玉郎先生表示，這次「國際漫畫高峰會議」現時初步預計會在2000年7月舉行，但並不會因此而順延明年的漫畫節，相反更可能將兩者的時間設定得接近一些，希望能讓全世界參觀這項香港漫畫界的盛事。

香港漫畫聯會會長黃玉郎講詞全文



本人黃玉郎，是香港漫畫聯會會長，今天很高興地向大家宣佈：香港已正式接辦下一屆國際漫畫高峰會議。

首先要簡單向各位說明這個高峰會議的背景，在1996年由日本「漫畫家協會」發起舉辦第一屆亞洲漫畫高峰會議，邀請到中國大陸、香港、台灣、韓國等地的漫畫家，一同匯聚在日本的岩城市，共同為漫畫文化的發展互相研討和交流心得，大家都親切體驗到「漫畫」的確是一個無分國籍界限的世界共通語言。

其後由韓國舉辦的第二屆，亦得到同樣的效果。

今年在台灣舉行的「第三屆亞洲漫畫高峰會議」，由我本人帶領二十多位漫畫家和行政人員一同出席。

在台灣，「漫畫文化」是得到政府和民眾的支持和推崇，「漫畫高峰會」的籌備委員會是由副總統連戰先生、行政院文化建設委員會、新聞局局長、新竹市市長、交通大學校長及廿多位立法委員、官員所組成，使「漫畫高峰會」成為一個廣受社會重視的文化活動。



在高峰會議中，各國代表報告自己國家政府對「漫畫」這種大眾文化藝術的地位已賦以肯定。

日本京都的精華大學已定於2000年設立「漫畫學科」，此學科等同修讀西洋美術或建築設計等課程。

台灣交通大學亦定於2000年設立「漫畫學科」，並建立「漫畫博物館」和「漫畫公園」。

韓國，「漫畫學科」早已分別設立於三十所大學之內，成為大學主要的選修學科。

很清晰地，以上的亞洲先進國家和地區，都肯定了「漫畫」是「文化藝術及學術領域」之一，甚為尊重。

今天，我們是剛從機場直接到這裏舉行新聞發布會，我們的心情是激動和矛盾的，可以形容是：興奮莫名、感觸良多！

興奮：是因為香港爭取到在2000年這舉世重視的「千禧年」主辦這國際級盛會，我們會邀請全世界的漫畫家來香港這個國際大都會，一同參與盛大的「國際漫畫高峰會」我身為香港人，引以為傲。

香港漫畫在98年的總銷售額達到四億五千萬元，比港產電影的票房四億一千多萬元稍高，港產漫畫是繼美國、日本之後，成為第三大的漫畫出口國，以超過十種文字版本銷售往世界各地，這証明港產漫畫是香港的一項「文化特產」，擁有國際市場和地位，能與美國、日本兩大強國相比，成就斐然。

感觸：我感到非常遺憾！因為以往的香港政府，從來沒有給我們任何支持或者鼓勵，祗是給了一個可怕的「歧視」——一個誤導市民的電視廣告！

在這段廣告中，一位母親搶去孩子正在閱讀的港產漫畫，跟着出現很多打鬥畫面，配上激烈的叱喝聲音，最後是拋入一個垃圾桶！

有關的官員肯定是對漫畫毫無認識，無知地因為一小撮的不良漫畫，就粗暴地將整個行業送上斷頭臺，來個一刀切！

這種做法，是錯誤地引導市民大眾認為「漫畫」就是「垃圾」！對漫畫做成一個影響非常深遠的嚴重傷害！！





「漫畫」是一種「媒體」，亦是一項「文化領域」，我們透過她，將腦中的無限創意呈現在紙上，跟作家用文字，導演用鏡頭，將創作呈現在書刊、電影或電視上，完全無分別。而書刊、電影、電視和現在非常流行的「互聯網」當中，亦是同樣有描述色情和黑社會的不良內容。

為甚麼政府不同樣地以電視廣告，「指導」家長們把書刊、電影光碟、電視機、電腦拋入垃圾桶？

以上的事件抨擊，並不等於我們聯會贊同行內有不良漫畫存在，我們贊同的是出版自由和自律。

一個公正和公平的政府，是絕對不應該以「歧視」的手法去傷害任何合法的行業！何況，香港是一個國際矚目的大都市。

最後，我引用這次第三屆亞洲漫畫高峰會的「漫畫宣言」，來表達我們對特區政府、市民大眾和同業的訴求。

1.反對政府對漫畫的歧視

在歐美、日本等先進國家，漫畫早已進入藝術文化殿堂，在香港卻一直被誤導為暴力色情的代表，我們除了要致力提升漫畫的形象外，更希望特區政府能給予漫畫重新的肯定。

2.正視漫畫在文化上的影響力和地位

現今漫畫的影響力早已進入各行各業，香港漫畫亦已達國際水準，特區政府能大力支持電影行業，建設高科技，我們亦希望得到正面的評價和實質的支持！

香港漫畫有如香港所生的孩子，這個孩子在過去三十多年由環境惡劣到今天被國際所認同，當中只得到過父母的「責罵」而從未被「讚賞」過，我相信如果今後能若獲得多一些關懷和支持，這個「孩子」將來一定能在國際上取得出類拔萃的成就！

香港漫畫聯會會長
黃玉郎
一九九九年九月十一日



一本好書

ROOKIES 熱血阿 Sir

作者：森田真法
售價：各$28
出版：天下

校內暴力問題在日本是一個很受人關注的問題，亦因為如此，日本的漫畫經常會有以這類題材的作品出現。繼早陣子的《明陵帝悟恫勢十郎》後，天下最近又推出了另一套性質有點類似的作品《ROOKIES熱血阿Sir》。

薄有名聲的二子玉川學園高校，由於在一次棒球比賽中因為發生球員毆鬥事件，結果學校被罰停賽半年，棒球部成員亦從此變得自暴自棄，成為校長的眼中釘，他為了能以最「妥善」的方法處理這班學生，請來了一位背負着不名譽過去的年輕老師「川藤幸一」。

川藤是典型的熱血老師，他認為做人一定要有理想，亦必須先信任自己的學生，才有可能令他們信任自己，但因為一時大意，他曾不小心令一名學生身受重傷，川藤因此引咎辭職，這種過去令他在當上二子玉川學園高校的老師時，招來了學生的不信任，但川藤就仍拼命地希望改變棒球部的成員，務求做到有教無類的境界。



熱血虎霸王

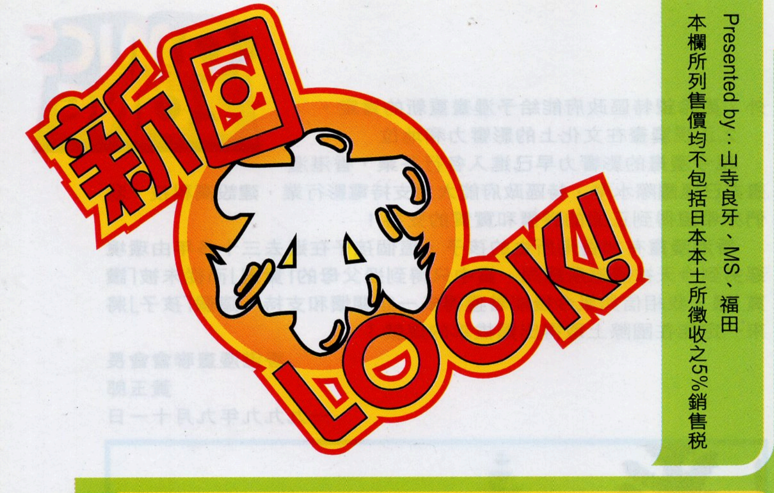
原作：梶原一騎
售價：各$28
出版：YOUNG領域
製作：天行社國際

自幼被神秘組織「虎穴」訓練，經歷10年地獄生涯學習各種兇殘摔角技巧的幪面摔角手「虎霸王」，在擂台上戰無不勝，為求賺取獎金，虎霸王往往不擇手段，因此受盡世人唾罵，然而他其實擁有一顆相當善良的內心，賺取的獎金全為助養一群孤兒，但這種行為有違「虎穴」的規條，結果是虎霸王要不斷面對虎穴派出的殺手，在擂台上爆發連場惡戰……

老實說，《熱血虎霸王》是1969年的漫畫作品，以畫功來說當然很難與現今的漫畫相比，但在故事上卻相當不俗，本來慣用犯規招數的虎霸王，如何克制自己以不犯規的方法獲勝？而大部份人亦不了解虎霸王賺來的獎金用在甚麼地方，只是一味唾罵他的犯規手段，這令到虎霸王這角色更值得令人同情。

假如各位認為漫畫應該是故事比畫功更重要的話，這會是一本不錯的作品。

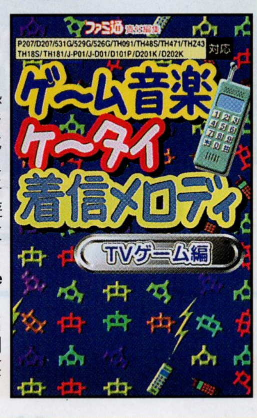




Presented by：山寺良牙，MS，福田
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

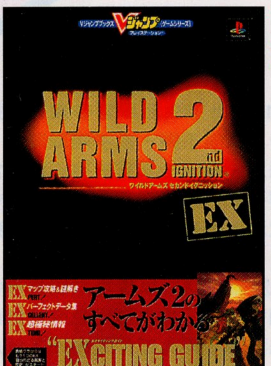
遊戲音樂的手提電話鈴聲 TV Game編

出版社：ASPECT
售價：570日圓



近來，編輯手提電話鈴聲響起了熱潮，亦有很多人使用這個功能，不過在香港，很多也只是流行曲，對於一些遊戲迷，而且想將遊戲音樂輸入手提電話的人來說是極度失望。但現在，這個困局即將被打破，原因是「Fami通」推出了這本《遊戲音樂的手提電話鈴聲》，內容當然是收錄遊戲音樂的手提電話鈴聲輸入法，歌曲以遊戲類別而分類，計有《True Love Story》、《電車GO！》、《Sakura大戰》、《聖劍傳説》、《Final Fantasy》……等名作；不過輸入法是使用日本手提電話的制式，若使用在香港手提電話的話，相信要譯回過來了！（山寺良牙）

WILD ARMS 2nd IGNITION EX



出版社：集英社
售價：1429日圓

人氣遊戲《WILD ARMS 2nd IGNITION》的最速攻略本，內容除了説到遊戲的最後一章之外，更有豐富的地圖提供，再加上有齊每一個迷宮的解謎方法，另外附加遊戲的人設、武器表、防具表、道具表、BOSS戰法、怪獸表、用語字典以及一些隱藏迷宮（一相信未齊），實在非常實用。除此之外，書中更贈送前作《WILD ARMS》的攻略流程，絕對是FANS們必備之品。（MS）

FIREEMBLEM 紋章之謎



出版社：光文社
售價：848日圓

《FIREEMBLEM多洛基亞776》推出後不久，在書店上立即可以找到以《FIREEMBLEM》作題材的同人漫畫。這本同人漫畫的最大特色，就是在沒有內容限制的情況下，其內容竟然沒有暴力和色情成份，而且還非常健康，除此之外有不少故事內容都取自遊戲內的名場面，熟識《紋章之謎》的朋友，看起來有別一番風味。（MS）

Roommate～井上涼子～公式Perfect Collection



出版社：Mediaworks
售價：1800日圓

《Roommate～井上涼子～》這個遊戲系列在Sega Saturn己推出多集，並且完結整個故事，最近連PlayStation也推出其移植改良版，適逢這個盛事，Mediaworks與Datam Ploystar聯手推出一本《Roommate～井上涼子～公式Perfect Collection》的書，內容除了收錄遊戲人物插畫外，亦會刊出以往沒公開過的設定資料，還有一些精品、CD等；不過最重要的還是會刊出《Roommate～井上涼子～》各集的攻略，真是慳番再買攻略本的價錢，是井上涼子迷的話一定要買了！（山寺良牙）

瑪莉工作室／艾莉工作室公式數碼原畫集

出版社：株式會社德間書店／Intermedia Company
售價：各3790日圓

單是眼見售價已嚇壞人，不過被嚇壞也是值得的，原因就是這本原畫集內是會附有一隻CD-ROM，CD-ROM內容當然就是收錄畫集內的畫，而且該CD-ROM是Windows 95／98和Macintosh也能使用，連遊戲中的事件相片也會收錄在內，最適合用來在桌面背景或是螢幕保護程式；説回畫集方面，所收錄的除了事件畫面以外，連一些設定圖鑑、人物「大頭相」、Q版人物，以至是遊戲場景畫面設定也會收錄在內，除了有得看外，也可以用該CD-ROM來玩，真是一舉兩得，就算是這麼貴本人也覺得是值回票價。（山寺良牙）





心跳回憶2小冊子

出版社：KONAMI
售價：1000日圓



別以為這本《心跳回憶2》小冊子是會將Game Show內免費派發，事實上是要付錢的，全書只共16頁（連封面和封底），內容是刊出《心跳回憶2》的遊戲世界設定、遊戲目的、與及出場女孩的資料，圖文並茂之餘人物也刊得頗大，不過比較遺憾的還是沒未刊人物出聲優的資料，而有些聲優已經公佈出來，以及價錢方面，用1000日圓買這本小冊子有點兒「肉痛」，幸好還有一份人物貼紙做安慰。（山寺良牙）

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

大空港 vol.2

作者：城アキラ、野口賢
出版社：集英社
售價：505 日圓

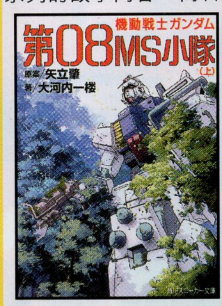


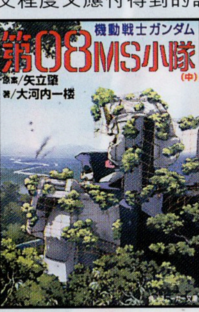
今集最重要的故事，是説到一所名為「SO工業」的社長要在大雪下乘飛機到外地出席會議，同時有一位以前同是該公司的職員室井健二也預訂位置，可是Check in後便沒有上機，後來找到他的行李，發覺裡面載著的是計時炸彈，原來他的目的是要炸死該公司的老闆，後來在機場擾攘時，被健二發覺老闆的行蹤，正想脅持他時被航空公司的職員阻止，於是再借機脅持該職員，原來健二在該公司做化學分析多年，在最有前途時竟突然被公司開除，於是心心不憤想報復，要連同該公司社長一同炸死，不過到最後事件仍是被里中解決。(山寺良牙)

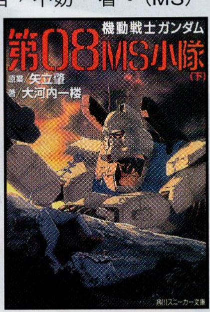
機動戰士 GUNDAM 第08 MS小隊（上、中、下）

原案：矢立肇
文：大河內一樓
出版社：角川文庫
售價：各 540 日圓

一直以來《機動戰士GUNDAM》系列推出了不少小説，當然《第08 MS小隊》也不例外。這個系列的小説分別上、中、下三集，內容分別收錄OVA版和LAST REPORT的故事內容，當中還作出少許的修改，由於是小説的關係，所以日文會比一般書籍為深，假若想清楚知道這系列的故事內容，而日文程度又應付得到的話，不妨一看。(MS)







ラブひな vol.4

作者：赤松健
出版社：講談社
售價：390 日圓



今次説到浦島景太郎與成瀨川なる參加東京大學入學試落第，到外面旅行後，最終回到「ひなた莊」，而景太郎亦決定再暫時住在該處並做管理員，於是過了數天後他便出外找兼職，最後也找不著；不過在偶而間遇上一位在東京大學任教的講師，並且在毫無先兆下竟請了景太郎做他的助手，不過後來得知該位講師「瀨田」就是以前成瀨川なる的家庭教師，同時亦是她憧景著的人，結果有一次他來到時，ひなた莊的其他人為了不要因此事而影響到二人的關係，於是便故意讓瀨田與なる不能會面，當中有不少有趣的事，不過到最後仍是被他們二人會面，其後景太郎竟讓涼咁向瀨田表白，到最後會變成怎樣的事呢？(山寺良牙)

BLACK/MATRIX vol.2

出版社：SOFT BANK
售價：850 日圓



自從《BLACK/MATRIX》推出之後，一直大受好評，其中有不少它的同人漫畫推出，在之前也有推出過不少同類形的同人漫畫，而筆者所介紹的由SOFT BANK推出，相信會有一定的水準保証。而今回的特色，主要是環繞着ZERO和艾比魯二人的故事，不過由於ZERO和艾比魯的是男性，所以書中的內容會有點「GAY」的成份，不過論創意，的確是個不錯之作。(MS)

DEVIL DEVIL vol.9

作者：三好雄己
出版社：小學館
售價：390 日圓



最新一期的「DEVIL DEVIL」剛面世，自從天使祖基魯以人類形態在人間活動後，便與天野神無就讀同一間學校，怎料到他大受女同學的歡迎，這令到索多非常之羨慕。一天，七海為了引誘祖基魯到遊樂場，於是便要求一同前往，就在這個遊樂場的鬼屋中，竟藏有撒旦之魂的碎片，魔界四元將之中的風之魔將正它為目標，在混亂之際，終於讓他得手。

為了盡早找出其餘的撒旦之魂，索多利用祖基魯的儀器尋找，雖然他成功取得2個碎片，但是魔界四元將的水之魔將已收集了4個，就在火之魔將與索多戰鬥時，他向索多發出警告。由於水之魔將沒有向索多下手，這令到撒旦對他充滿懷疑，於是便派出心服監視他們。就在雙方的混戰中，風之魔將和火之魔將分別死去，土之魔將的獨自行動，令到戰鬥非常混亂。(MS)

PERSONA 2罪 公式 GUIDEBOOK 完全版

出版社：ASPECT
售價：1300日圓（不連稅）

縱使推出已有好一段日子，有玩過《PERSONA 2罪》的朋友都會被其充滿末世感的世界觀所吸引，加上慎密的遊戲設定實在有必要查看這本資料充實的公式GUIDE BOOK。像遊戲系統、惡魔CONTACT全表、PERSONA資料、所有傳聞和魔法等當然可一覽無遺，但筆者最覺得有用的地方除了整個故事的結構分析和人物總結介紹外，便是開發者岡田耕治、金子一馬及里見直的兩個訪問，喜歡《罪》的人絕對不容錯過。(福田)

IDOL SHOT!

鈴木亞美



PROFILE

姓名：鈴木あみ/Suzuki Ami
出生日期：1982年2月9日
年齡：17歲
出身地：神奈川縣
星座：水瓶座
身高：158cm
血型：A型
興趣：唱歌、跳舞、運動
特技：跑步



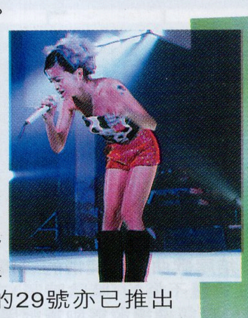
被譽為日本音樂教父的小室哲哉，除了有安室奈美惠、globe、TRF等出名徒弟之外，他亦在最近兩年力捧了一名新人—『鈴木亞美』，而她更成為了近年日本比較受歡迎的新晉女歌手之一。

在1998年2月8日，東京電視台節目「ASAYAN」舉行的「Final Vocalist Audition」中，由於她那吸引觀眾的燦爛笑容，而擊敗13500名當中的參賽者，成為小室哲哉的徒弟，這樣就踏進了演藝生涯的道路。

同年，剛剛踏足樂壇的她憑著一首『alone in my room』，就奪得該年三個大賞，包括日本RECORD大賞、全日本有線放送大賞•新人賞、以及日本有線大賞•新人賞。







今年，鈴木亞美不單推出了四張SINGLE，更在大阪Festival Hall舉行首個個人演唱會，而8月尾又在武道館舉行了第二次演唱會。另外她的宣傳攻勢可謂一浪接一浪，在剛剛過去的29號亦已推出了她的第八張個人SINGLE—『OUR DAYS』，當中不單主打歌「OUR DAYS」是Prostyle廣告的主題曲，副曲「Rain of Tears」亦成為了kodak(柯達)廣告歌，而兩個廣告的主角當然亦由她擔任，相信今次廣告效應將為她這張SINGLE帶來不錯的銷售數字。

suzukiami



星之網

ami suzuki

http://www.komuro.org/ami/index-j.htm

講到鈴木亞美的歌曲，當然不會少了TK(小室哲哉)Gateway的Offical網頁，不單可以試聽鈴木亞美最新歌曲，而且她的MTV亦可以下載，就連最新SINGLE的主打歌「OUR DAYS」亦都有。



Ami-Go Vision

http://s-p-g.com/artist/ami/index.html

想知道鈴木亞美最新近況，工作安排等，就要到其經理人公司的Offical網頁，其中收藏了很多拍攝時的幕後花絮圖片，還記載了鈴木亞美的INTERVIEW等對話內容。

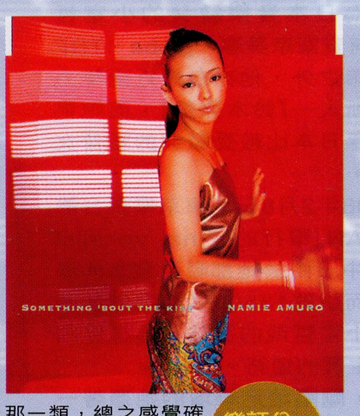
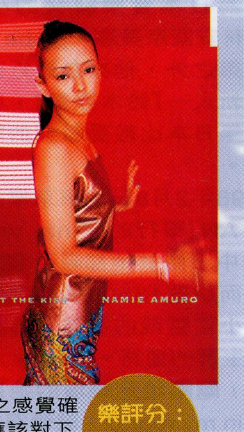






SOMETHING 'BOUT THE KISS

主唱：安室奈美惠
發售商：avex trax
編號：AVCD-30053
發售日：9月1日
價格：1260日圓（連稅）

由《I HAVE NEVER SEEN》、《RESPECT the POWER OF LOVE》以至近期的《toi et moi》，安室在日本的聲勢好像滑梯一樣急速下滑，銷量亦然，相信這歸咎於小室哲哉之歌曲已無法令她的事業再上一層樓，或者是他技窮了麼？不管怎樣，今次特地找來Dallas Austin替安室泡製此作，筆者認為絕對是明智之舉。可能來自小室的日式R&B無法取悅聽眾，這首新歌聽起來好像新意十足（對安室而言），旋律亦算是易上口那一類，總之感覺確實比以前3首單曲好得多，雖然銷量不甚理想但估計應該對下一作有無比的正面影響，但願她能重拾昔日的風采便好了！（福田）

樂評分：7分

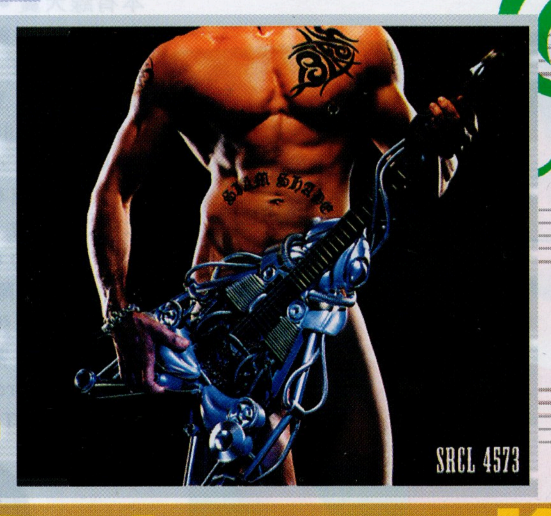


BLACK

主唱：SIAM SHADE
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4573
發售日：9月15日
價格：1020日圓（連稅）

藉着動畫《浪客劍心》結尾歌曲《1/3純情的感情》開始受到注目的SIAM SHADE，在銷量不俗的《時陰時晴》之後終於等到有新作推出，而且更是一口氣連續發售兩隻細碟，有點「一不做，二不休」之感。今次這張《BLACK》曲調上是他們最拿手的急勁快歌，無論意識抑或編曲都和主題匹配，充滿了黑色、暴力、陰沉的味道，而同碟的《HEAVEN》聽起來則有點相似，若說得簡單點其實它們根本就是SIAM SHADE的拿手好戲，當然榮喜與KAZUMA這個Twin Vocal組合亦是其賣點；現在更令筆者期待下一隻作品《1999》哩。（福田）

樂評分：7分

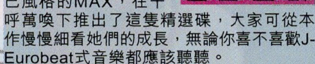


9月份New Release推介

日本POP DISC

MAXIMUM COLLECTION

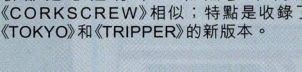
主唱：MAX
發售商：avex trax
編號：AVCD-11752
發售日：9月29日
價格：3059日圓（連稅）



由當年的小妮子經多年浸淫終於找到自己風格的MAX，在千呼萬喚下推出了這隻精選碟，大家可從本作慢慢細看她們的成長，無論你喜不喜歡J-Eurobeat式音樂都應該聽聽。

SAD BLOOD ROCK'N'ROLL

主唱：SADS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24190
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連稅）



看起來合共13曲數量真多，不過總時間卻只有48分鐘，即是說每首歌都是急速行軍，和黑夢年代的《CORKSCREW》相似；特點是收錄了《TOKYO》和《TRIPPER》的新版本。

朋友之歌

主唱：柚子
發售商：SENHA & CO.,
編號：SNCC-88975
發售日：9月29日
價格：1200日圓（連稅）




新晉二人組柚子的最新單曲，內容充滿了對前境的期望，聽過的人頓然感到渾身舒暢，至於同碟的另外兩首歌曲《未練歌》和《等待着》也是重視旋律的作品。

MONSTER MUSIC

主唱：ZIGZO
發售商：HEAT WAVE（日本COLUMBIA）
編號：COCP-50160
發售日：10月1日
價格：3059日圓（連稅）



由前Laruku鼓手SAKURA率領的ZIGZO，經過兩張細碟《血與汗與淚背面的快樂》和《向日葵》後的首張大碟，集流行元素與搖滾色彩於一身，且看他們能否登上一線之位。

Come close to me

主唱：上原多香子
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87041
發售日：9月29日
價格：1050日圓（連稅）



上原多香子繼處女暢銷作《my first love》後第二張Maxi Single，負責曲詞及監製的仍是R · K，聽起來則和前作一樣都是那種洋溢了少女情懷的形象鮮明歌曲。

THIS IS PENICILLIN 1994-1999

主唱：PENICILLIN
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMCM-4445~6
發售日：10月6日
價格：4200日圓（連稅）

PENICILLIN組成後首張精選專輯，雙CD容量包括了歷年來眾多好歌，當中的《QUARTER DOLL》、《Mother Goose》、《Romance》和《make love》都是絕正之選。

Dear Yuming~荒井由實／松任谷由實 Cover Collection

主唱：群星
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4649
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連稅）

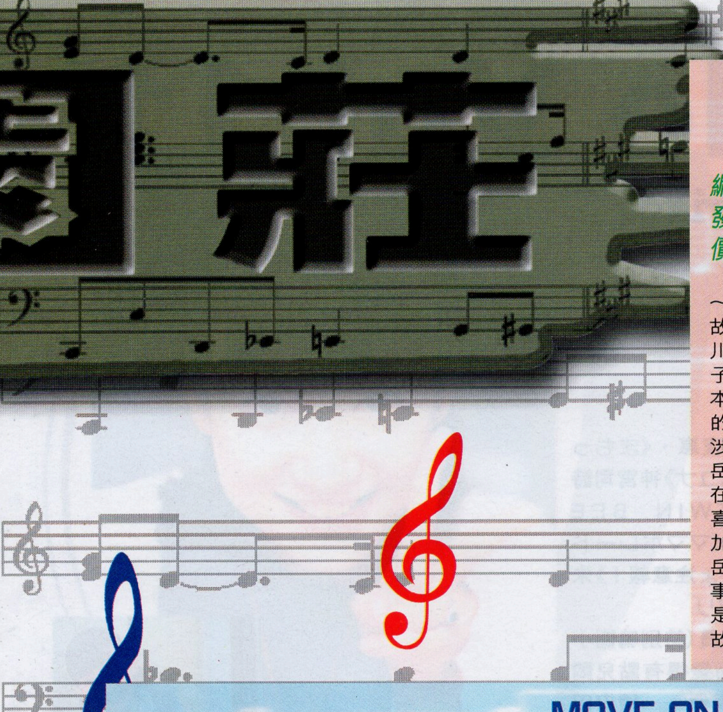
近廿年內稱得上日本樂壇流行曲女皇的松任谷由實，由於好歌太多故此後輩們亦要向她致敬一番，今次請來森高千里、松崎Nao、椎名林檎和奧居香等女歌手，熱鬧得很。

FACE 2 FACE

主唱：FEEL
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：KICS-70003
發售日：9月29日
價格：3059日圓（連稅）



只有兩名成員的J-POP組合，雖然如此但卻散發出樂隊的味道來，豐富旋律是其受歡迎的最大武器，今次收錄了四隻細碟合共11首歌，單是《VOICE》都有兩個不同版本。



BY：福田、KAN、山寺良牙

True Love Story 2 Drama CD act.4 在這街中某處

編號：FSCA-10102
發售日：8月18日
價格：2854日圓（連稅）

《True Love Story 2～真愛物語2～》連續Drama CD系列第四作，今作故事主要人物為瑞木あゆみ（CV：宮川香月）和風間こだち（CV：岩男潤子）的故事，在以往系列的故事中，基本兩位主要人物的故事是沒有關連的，而今次則會有所改動，而且更會涉及到遊戲中其中一位男配角「木地本岳史」，故事主體說端木あゆみ事實上在入學時，因遇上岳史對她的關懷而喜歡上他，並且因此令比較容羞的她加入田徑學會做經理人；可是實際上岳史本身是一直暗戀著劍道部的風間こだち，當然こだち在本故事中是認識あゆみ的，這樣便形成一個三角關係，到最後岳史仍是向こだち表白，那之後あゆみ會變成怎樣呢？那就得聽完整個故事才會得知了！（山寺良牙）

樂評分：6分

MOVE ON！／Four Seasons



發售商：Media Factory
編號：ZMDZ-1014
發售日：8月25日
價格：1000日圓（連稅）

這Single是早前發售的Dreamcast美少女遊戲《往北去Photo Memories》的關連商品，內容當然是收錄遊戲的開場與完場曲，不過實際上只得一首曲，皆因開場與完場曲是同一首曲，不同的只有演奏方法；而演唱的仍是（往北去女孩四人組）「Four Seasons」，成員計有春野琴梨（CV：千葉紗子）、愛田めぐみ（CV：大谷育江）、里中梢（CV：豐口めぐみ）、川原鮎（CV：廣橋佳以），歌曲節奏輕快，加上歌詞方面也是說勇闖理想與夢想到一個不知名的地方，並不是勇者的權利，任何人也可以做到，要勇敢地去嘗試，加上在曲中經常提著MOVE ON一詞，令人聽過後也有種震奮人心的感覺。（山寺良牙）

樂評分：6分



日本動畫音樂

快刀亂麻－武者修行編

動畫：快刀亂麻
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-475
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連稅）



在家庭遊戲機及電腦很受歡迎的美少女遊戲《快刀亂麻》，現已決定在11月推出OVA，而在這之前便發售這張CD Drama作為序章，碟內還有CD EXTRA格式的預告映像。

封神計劃 音樂榜「天」

動畫：仙界傳 封神演義
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-480
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連稅）



現在好評播放中的動畫《仙界傳 封神演義》，將推出收錄了由米倉千尋主歌OP與ED的首張原聲唱片，除歌曲外當然少不了片內各種BGM，初回版更附精美貼紙。

Birth-C.T.i.A／T.H.S

動畫：秋葉原電腦組
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-479
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連稅）

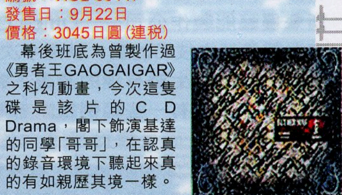


過往《秋葉原電腦組》曾推出過數張原聲大碟，至於這次則是由島涼香、吉住梢及淺川悠三人負責的歌集，碟內收錄有《HOT SPICE》和《Birth》等歌曲。

BETTER MAN CD 夜話 妄-ganen

動畫：BETTER MAN
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60447
發售日：9月22日
價格：3045日圓（連稅）

幕後班底為曾製作過《勇者王GAOGAIGAR》之科幻動畫，今次這隻碟是該片的CD Drama，閣下飾演基達的同學「哥哥」，在認真的錄音環境下聽起來真的有如親歷其境一樣。



GAME MUSIC

With You Instruments

遊戲：《With You～みつめていたい～》
發售商：NEC Interchannel／King Record
編號：NECA-30004
發售日：9月21日
價格：3500日圓（連稅）

將遊戲內的樂曲重新灌錄成八首新的樂曲，另外「初回限定版」會額外附送收錄Opening Theme《みつめていたい》OBIN Vocal Version與Ending Theme《遊步道》YUKI KUNITAKE Vocal Version的CD Single。

Original Soundtrack

遊戲：創造職業棒球會
發售商：MMV
編號：MJCA-00059
發售日：9月17日
價格：3000日圓（連稅）

一看名字便知這是該遊戲的Soundtrack，不過「一起玩吧！」是甚麼來的，其實這套碟是會特別附有遊戲的體驗版，果然是物超所值。

鐵拳 TAG TOURNAMENT Original Soundtrack

遊戲：鐵拳TAG TOURNAMENT
發售商：BANDAI Music
編號：APCG-4046
發售日：9月21日
價格：2500日圓（連稅）



就在遊戲還未正式在遊戲機中心出場前，便先推出其Soundtrack，好讓喜歡《鐵拳》的玩家先吊吊耳癮。

創造職業棒球會&一起玩吧！

職業遊戲 Soundtrack AIRLINE PILOT／消防士

遊戲：AIRLINE PILOT & 消防士
發售商：MMV
編號：MJCA-00061
發售日：9月17日
價格：2200日圓（連稅）

本人成日很想有機會玩到的遊戲的Soundtrack，不過暫時還找到有地方玩的話只好聽此Soundtrack來頂癮吧！

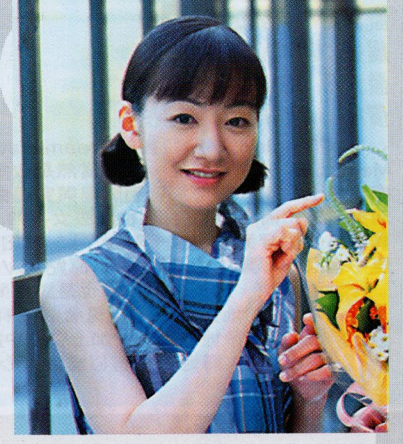
Voice File Vol.11



國府田マリ子（Kouda Mariko）

出生日期：1969年9月5日
星座：處女座
血型：B型
出身地：琦玉縣
興趣／特技：日本國內B級駕執照
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《ときめきメモリアル》(Drama系列）十一夜惠、《まもって！守護月天》シャオリン(小璘)、《銀河お孃樣伝説ユナ》神宮司詩織／おっとりの詩織、《GS美神》おキヌ、《TWIN BEE PARADISE》マドカ、《CLAMP學園探偵團》美幸、《ママボレードボーイ》小石川光希、《忍だま亂太郎》ユキ、《きんぎょ注意報！》朱子、《ドラえもん》姬子、《Free Talk Studio》香坂マリ
簡説：之前五期「Voice File」介紹過「E．M．U」的成員（特別鳴謝小璘在此段日子幫忙），有否覺得看得太多男性聲優而變得有點兒悶呢？今次便介紹在日本業界也是數一數二的著名女聲優——國府田マリ子。在業界多年的她，一直以清純活潑的形象吸引了不少迷家，特別是她的聲線也同時帶著一種活潑可愛的形象，所以有她出場的作品內大多也是配活潑可愛少女居多，特別是最近在日本大受歡迎的動畫《まもって！守護月天》，更令她的事業推上一層樓；不過最受歡迎的竟不是她的動畫，反而是她所主持的電台節目，特別是一個與遊戲業界有關的節目《國府田マリ子のGame Museum》，更是一個長壽之餘收聽率亦十分高的節目；她每年最少也會開一次演唱會，而且場場爆滿，可説她的魅力非凡，另外她亦拍攝過一齣名為《Looking For》的戲，早前落畫後更推出影碟與影帶，有興趣的不妨買回去看。





Voice File Events & Information

一個不用走只用聽的約會



自於《ときめきメモリアル》後名聲大噪的「菅原祥子」（所演角色：虹野沙希），最近主力於電台節目方面發展，而由她所主持的電台節目《祥子のチョト・CHAT・CHAT》最近就舉行了一次公開錄音，主題以「約會」主，當日的容內是由她設定一條在橫濱方面的約會路線，之後在每個名勝地點進行錄音，而約會的行程分別是：先到草地公園，然後到橫濱遊樂場最大的摩大輪觀看景色，接著到可以到山下公園看海景，肚餓後便到唐人街吃飯，最後便是到神奈川縣最出名的彩虹橋看晚上的景色，若果碰好機會的話便不妨試試這路線，相信可以令你的戀人留著一個美好的回憶（本人就去過了，不過只是冷清清的一個人）。









Voice File Book Data Release

レッツ！聲優
Let's！聲優



發行商：Office CHK／Uni-plan
國際書號：ISBN4-89704-089-2
發售日：發售中
價格：1165日元（不連税）

相信在坐有很多日本聲優迷不單只是對聲優或是對其工作感興趣，而且亦希望有機會成為一位聲優（配音員）吧！沒有？這也阻不到你的；至於市面上也有不少專教授「如何成為聲優？」的書，不過最大問題是大多也是「全文字式」的書，而且又是日本，對於很多不太認識日語的人會十分辛苦，而且亦會看得比較沉悶。不過在數年前，一所聲優藝能製作公司——Office CHK，推出了一本以漫畫形式教授專業聲優基本技巧的書，就是今次所介紹的《レッツ！聲優》，特色其一當然就是以生動有趣的漫畫去教授成為一位聲優的基本技巧，而且在書中亦會有一些範例讓讀者練習，最重要的就是內容不會教授過難的技巧，而是會從最基本的「腹式呼吸」、「發音」、「標點符號」……等各方面開始訓練，若果你對這個行業有興趣，而且又先不想看太過沉悶的書的話，這本書是不錯的推介。



物料管理員： 阜林三郎

Master Grade 最新情報

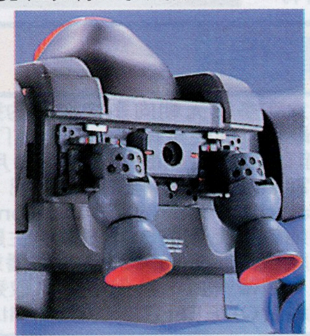
繼 SUPER GUNDAM 後再度搶錢！ MG 加大魔 (Rick Dom)

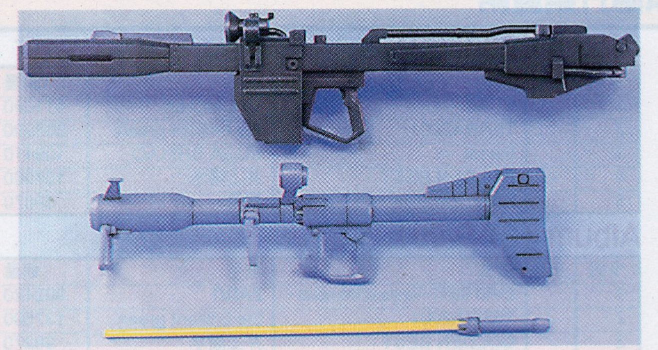

MG大魔的背部

前些日子購入了MG大魔的朋友，現在可能要說BANDAI騙財（笑）！因為繼NT-1後推出的MG系列，就是宇宙用的大魔——加大魔（Rick Dom）也！

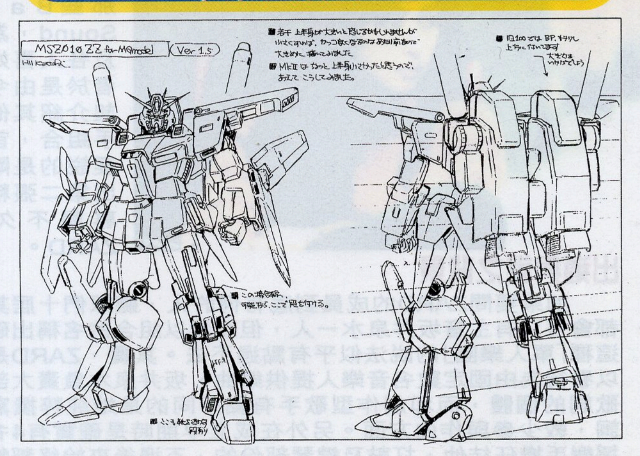
雖然在設定上大魔與加大魔是沒有分別，不過MG版加大魔卻作出了些微的修改，以表現出是修改為宇宙用機的感覺（也免得大家說騙財…）。全身所有推進口均為新部件，並非MG大魔般沿用其他MG系列的部件，而腳板的紋理亦用上重新雕刻的部件。此外背部推進器加大了，還將原來附屬的90mm機鎗及陸戰用火箭砲改等小型武器刪掉，改為在小說版出現的Beam Bazooka，讓大家有機會弄個同樣在小說版出現的馬沙專用加大魔來。不過模型的用色將與MG大魔一樣，所以要變成馬沙專用機的話，還是要自行上色（乾脆推出馬沙專用型好了…）。

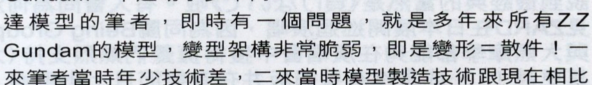
預定10月推出
價格：4000日圓


◆背部推進器改用了大型推進口，因此背部部件亦作出了修改


◆加大魔的武器配備，新加的Beam Bazooka比Giant Bazooka更長更大

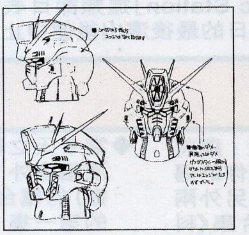
BANDAI 年末大作！！MGZZ！！

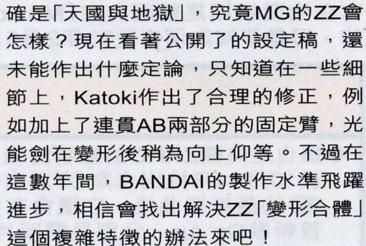




一個自MG系列推出以來，不少MG迷的問題：究竟會否推出MG版ZZ Gundam？答案是：會！還要是99年最後一台MG！

MG系列踏入ZZ時代的第一彈，當然是ZZ Gundam，不過砌了多年高達模型的筆者，即時有一個問題，就是多年來所有ZZ Gundam的模型，變型架構非常脆弱，即是變形＝散件！一來筆者當時年少技術差，二來當時模型製造技術跟現在相比確是「天國與地獄」，究竟MG的ZZ會怎樣？現在看著公開了的設定稿，還未能作出什麼定論，只知道在一些細節上，Katoki作出了合理的修正，例如加上了連貫AB兩部分的固定臂，光能劍在變形後稍為向上仰等。不過在這數年間，BANDAI的製作水準飛躍進步，相信會找出解決ZZ「變形合體」這個複雜特徵的辦法來吧！





預定12月推出
價格：4000日圓

「自護萬歲！」高達金屬胸像正式發售！

繼高達頭及渣古頭介指之後，另一套更具收藏價值的金屬製精品登場！名為「GUNDAM胸像系列」，共有高達（RX-78）、渣古（MS-06S）及基力．撒比三款胸像。胸像本身高約14cm，由錫製造再加上電鍍上色，置於木製基座之上，附上一塊刻有編號的金屬牌。而三個胸像的原模是由三位日本著名的手辦模型師製作，分別是製作高達的Agita Yukiwo，製作渣古的戶部仁人及製作基力的大西孝治。每款只限定生產500個，對不少高達迷來說，其收藏價值可說是不容置疑。



預定9月下旬推出
價格：各35000日圓



TEXT：福田

ZARD成績斐然 見證90年代日本樂壇



說得多男性搖滾樂隊，相信有不少朋友已抱怨為甚麼本欄只會提那些Band Sound，為顧及各人喜好筆者於是由今期起介紹其他歌手組合，首先要說的是剛推出第二張精選專輯不久的ZARD。

出道與謎之背景

如果要問ZARD的成員到底有何許人，聽眾們十居其九都會答只有主音坂井泉水一人，但既然以組合的名稱出碟，這種「單人樂團」的說法似乎有點過不去。其實，ZARD是可以看待為由固定數名音樂人提供樂曲、坂井泉水負責大部份歌詞的個體，而和創作型歌手有點不同的是她純粹撰寫歌詞，較少參與作曲方面。另外在成立早期時是確實有4名支援樂手擔任結他、打鼓及鍵琴部份的，不過後來始終都無聲無色被淡忘了，但這是否唱片公司的主意則不得而知。作曲方面，ZARD的絕大部份名曲都是由人所共知的織田哲郎炮製，此外坂井偶然也會替其他組合填詞，而這些歌曲往往會在她的大碟內收錄其Self Cover Version。

闊別舞台6年重開演唱會

在1991年2月誕生的ZARD，首作是相當有名的《Good-bye My Loneliness》，及後也陸續推出了不少精彩之作，但說到最經典的當然是《負けないで》啦。有人會問為何沒有聽見ZARD在日本展開巡迴演唱，因為同屬Being Group的B'z與大黑摩季都能夠在演唱會中獲得擁躉們熱烈支持（大黑尤其更甚！），或是沒有看過坂井在音樂節目上出現過，查實它在出道初期是曾經有在「Music Station」這類節目表演過的，可是不知為何自從93年2月5日的最後演出後便中止所有公開表演，難道是唱片公司刻意令她保持神秘感？

幸運地，藉着首張精選大碟《ZARD BEST The Single Collection ~軌跡~》之推出她已經重回舞台，原來只要購入該碟就有機會參加一個大抽獎，獎品是前往一艘郵船觀看她特地為FANS展開的小型演唱會，雖然她因為緊張而忘記一點歌詞，可是支持者是不會介意的，事關觀賞她的表演真是可一不可再的機會呢！

ZARD Double Best 1999

這兩張大碟和B'z去年的《Pleasure》與《Treasure》相類似，碟內歌曲都是分別取自熱賣細碟與及聽眾們投票的結果，銷量方面當然無需置疑，《~軌跡~》推出不消一會已突破二百萬大關，至於《~Request Memorial~》也有極理想的成績。而和B'z一樣這兩隻大碟都有附送精美贈品的，當中包括收錄了MV和最後演出片段的錄影帶、CD-ROM、Artist File和月曆等，估計不少人會為儲齊它們而買數隻唱片回家，真是有生意頭腦。

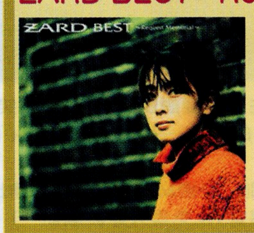
ZARD BEST The Single Collection ~軌跡~



B-Gram RECORDS／JBCJ-1023／3059日圓(連稅)／28-5-99

收錄歌：(1)負けないで (2)君がいない (3)揺れる想い (4)果てしない夢を[ZYYG, REV, ZARD, WANDS featuring長嶋茂雄] (5)もう少し あと少し… (6)きっと忘れない (7)この愛に泳ぎ疲れても (8)こんなにそばに居るのに (9)Just believe in love (10)愛が見えない (11)マイフレンド (12)心を開いて (13)永遠[Piano Intro Version] (14)運命のルーレット廻して[Re-mix Version]

ZARD BEST ~Request Memorial~



B-Gram RECORDS／JBCJ-1024／3059日圓(連稅)／15-9-99

收錄歌：(1)Don't you see! (2)あなたを感じていたい (3)息もできない (4)君に逢いたくなったら… (5)あの微笑みを忘れないで (6)Oh my love (7)サヨナラは今もこの胸に居ます (8)My Baby Grand~ぬくもりが欲しくて~ (9)Forever you (10)突然 (11)遠い日のNostalgia (12)雨に濡れて[ZYYG, REV, ZARD & WANDS] (13)I still remember (14)MIND GAMES

情報呈報

◆這也是有關ZARD的最新情報，繼將於10月14日推出名為《洋溢出你的傷痛》的最新單曲後，它還會有另外兩首新歌On Air，分別是懸疑片集《科搜研之女》的主題曲《這個淚 變成星》(發售日未定)與及電視節目《奢侈的假期》的主題曲《Omohide》(推出未定)，相信FANS必定會很高興。

◆當今天之驕女宇多田光朝向多線發展的道路去，除了在電視亮相及展開個人演唱會外，最新動態便是擔任一個名為「Tres bien! BOHEMIAN」(J-WAVE頻道)的電台節目主持人，而首集已於10月2日深夜0時30分播放。既然是節目的第一集，當然會有令人滿意的內容吧，原來Hikki把她在下個月推出之最新細碟《Addicated To You》的足本Version，在節目內向全日本聽眾首度公開。這首貴為由她親身上演的SONY廣告主題曲在未播放前已備受注目，遂令人感到該節目應該是宇多田光的情報廣播站，且看遲點會不會有更意想不到的新歌公開吧。順帶一提，為何節目會取這個名字呢？原來Hikki說它是來自很喜歡之搖滾組合QUEEN名曲《BOHEMIAN RHAPSODY》的。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (20-9-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	LOVE MACHINE	MORNING娘	241540
2	↗	monochrome	濱崎步	131250
3	新	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	117640
4	新	still growin'up	globe	86190
5	↗	AS TIME GOES BY	hiro	77430

Album (20-9-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	1/42	Mr.Children	411080
2	新	TERRA2001	the brilliant green	368990
3	新	Sweet	SUGA SHIKAO	109410
4	↗	GOLDEN BEST	井上陽水	107960
5	新	DANCEMANiA SPEED 3	群星	59870

Single (27-9-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	LOVE MACHINE	MORNING娘	201670
2	↗	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	101870
3	↗	monochrome	濱崎步	92890
4	↗	AS TIME GOES BY	hiro	68360
5	新	BLACK	SIAM SHADE	47350

Album (27-9-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	ZARD BEST~Request Memorial~	ZARD	902420
2	↗	TERRA2001	the brilliant green	137590
3	↗	GOLDEN BEST	井上陽水	98270
4	↗	1/42	Mr.Children	95180
5	新	GET OVER IT	MR.BIG	71950



我們都是這樣長大的（一）

好了！一直以來黑龍也自稱是一個電視迷和動畫迷，那麼，我們這些所謂「動畫迷」的生活又是如何的呢？

唔……其實我們這些人的生活和大家的也是差不多，在我們小時候的日子之中，因為沒有所謂的「錄影機」的東西，就算有，在那時棧說已經是一種非常「高檔」的玩意，所以，要看自己喜歡的電視便要「依時就位」，否則錯過一、兩集便真是心痛死了！

在兒時，星期天早上便是最多動畫看的日子，當時，除了三個中文台(當時佳視還存在着的)外，還有明珠台也有不少出色的作品，所以真是非常忙碌。還記得在明珠台播映的作品實在是非常精采的，雖然當時自己的英語水平不是相當高，不過，當時的心情是有動畫看，順便學學「聽英文」也好，所以便硬着皮的繼續在看，當時所播映的作品，其實也有一些是不比日本動畫遜色的，例如是變形心鋼的鼻祖《百變雄師》(GOBORTRON)、《HE-MAN》、《MIGHTY OBORT》等，當中給黑龍最深刻印像的可說是《MILTI OBORT》了，因為是星期天早上6時播出的作品，故事是講述一名表面上是平凡研究員的少年，他也是一名保衛地球的使者，他聯同身邊的6個機械人，對抗邪惡組織的侵略，這故事看來好像非常一般，不過，其實在這套作品之中的概念便是日後日本的《六神合體》的初型，黑龍還記得這套作品之中有6個機械人，分別紅色機械人(身體部份)；藍色機械人(左腳)；啡色機械人(右腳)；黃色女性機械人(左手)；橙色女性機械人(右手)，而最後一個機械人便是粉紅色的女性管家機械人，她亦是合體之後的中央電腦，而且這合體機械人來得比《六神合體》更有特色，男主角所乘坐的飛艇在飛入合體機械人內部之後，便會變成主控制台，以當時而言，實在是相當出色的構思。

噢…今期的位置也差不多了，下期繼續。

如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推鎖員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍



MS戰鬥記

騙了一期版位之後，MS決定寫一些空想科學的東西，雖然筆者並不是這方面的專家，但心感興趣，並希望能讀者們一同分享。這個欄目的主題目將會以天使、神、惡魔、武器和遊戲的世界觀等事物為主，不知你們對於這些事物又有何看法呢？乘着DC版的《BLACK MATRIX AD》推出，就不如說一下有關天使的故事。

說到天使，不其然令人想起白色的翅膀，雖然從沒有人見過真正的天使，但無論是在任何一本文獻中，都有記載過有關天使的樣貌。至於天使的數目；當然是多不勝數。

為了讓讀者容易明白，筆者以遊戲《BLACK MATRIX》內作先頭，相信大家都知道在《BLACK MATRIX》的世界中，所有事物都是與現實世界顛倒，天使即是邪神，現實的七種美德就變成她們的七宗罪，其中男主角艾比路，其守護神是地獄之大邪神『麥塔朗(Metatron)』；而在現實來說即是大天使Metatron。在遊戲中代表着「平等」的他，在現在來說並不是如此，他可是天使中最高等級的熾天使來。大天使Metatron在猶太教中被認定為「天國的宰相」，他的名字是來自一個叫「Metathronis」的詞語，擁有「陪伴王座」的意思，這個「神的代理人」是擔任與人類與神直接連繫的重要任務。不論是猶太教或是基督教；向神表示的說話被稱為「契約」。在舊約和新約全書中都有用到「約」這個字來當標題，即是契約的意思。在舊約中，摩西民族在西乃爾山與神下定契約，神就這樣成為以色列的守護神，從此以色列人有神之民之稱。可是由於人類違反了「契約」，為了補償這過錯以色列人民受了不少苦難。這本「契約書」就是由大天使Metatron製作，因此他也有「契約天使」之稱。

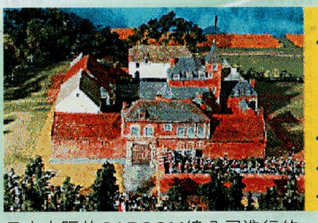
參考文獻

Truth In Fantasy XVII天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話

番外篇
赴日製作攻略本之秘話 VOL.3



上期因工作太煩忙的關係，「二丁目遊樂場」暫停開放了一期，幸好得小憐臨時頂上，多謝多謝。

今期要說的是製作攻略本期間的娛樂問題。

在下三次製作攻略本都是在日本大阪的CAPCOM總公司進行的，大阪表面上是個比東京樸素的都市，加上CAPCOM的總公司又是設於商業區，入夜後比東京靜得更快，簡直可以形容為「靜過鬼」，但去得多了，亦總算能找到一些玩樂的地方。

梅田可說是大阪最旺的地方，這裏離自己所住的酒店很近(2個站)，原則上是行也可以行到的；梅田的感覺類似東京的新宿、地面下是個將數個車站相連起來的大型地下街、而地面上則有無數售賣潮流商品的店舖，因此來這裏的人亦以年輕人佔大多數，當然這裏亦少不了大量遊戲機中心，就連大阪唯一的世嘉JOYPOLICS也是設在這裏的，而且這裏車站附近一座大型商場更建了一台超大型的摩天輪，單是出發的位置也要座在商場的7樓，玩一圈要15分鐘之多，但就幾乎可以將全大阪一覽無遺。

梅田附近是最近電視節目也有提過的黑門市場，基本上這裏是一個街市，但衛生情況就比香港好不知多少倍，食物亦新鮮得難以致信，在下就吃過在這裏所出售的「巨峰」提子，吃起來有一種紅酒的味道，很難令人忘記。

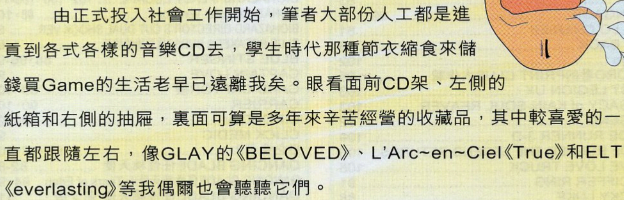
另一個大阪的好去處是日本橋，這裏有一條關西最大的電氣街，簡單來說即是大阪的秋葉原；這　的店舖除了有秋葉原的優點外，很多時價錢亦會比秋葉原平一點，這在購買中古遊戲時最為明顯，加上遊客相對較少，能找到珍品的機會亦較多。

(PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可e-mail至：jjwong@eastmail.com)

TEXT：J.J



老福吹水站



我的第一隻日文CD

由正式投入社會工作開始，筆者大部份人工都是進貢到各式各樣的音樂CD去，學生時代那種節衣縮食來儲錢買Game的生活老早已遠離我矣。眼看面前CD架、左側的紙箱和右側的抽屜，裏面可算是多年來辛苦經營的收藏品，其中較喜愛的一直都跟隨左右，像GLAY的《BELOVED》、L'Arc~en~Ciel《True》和ELT《everlasting》等我偶爾也會聽聽它們。

如果要問我第一次自己付錢購買的日文CD，我記得應該是酒井法子的《Water Colour》，因為那時日劇《星之金貨》在日本非常受歡迎(其實當時自己是未看過該劇的)，自問也被主題曲《碧藍色的小兔》所吸引(織田哲郎的功力，沒有反駁餘地)，結果當筆者領取第一份外稿稿費時，便馬上跑到旺角去買下那張CD。

說真的，那時自己跟本沒有甚麼CD，所以每天都在家中不停地播放着《Water Colour》，雖說如此但事實上這張碟的質素一點也不低，聽了很久也未生厭，起碼比起現在酒井的好出不知多少倍。呀，這隻張現在應該被我封印在房間的紙箱內，因為有其他更正的CD正等着我去聽哩。

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com給筆者。

TEXT：福田



攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店
九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：81～110期

遊戲名稱 　刊載期數

ACT

AKUJI 93
APOCALYPSE STARRING布斯韋利士 89
ARKANOID R 2000 105
ARMORED CORE 2 110
ARMORED CORE MASTER OF ARENA ...... 87、89、94-96
ASSAULT 88
ATTACK of the SAUCERMAN 106
BANYO KAZOOIE 83
BATTLE ATHLETICS大運動會GTO 93
BLOOD LINES 101
BOMBERMAN 90
BREAK NECK 92
BUBBLE GUN KID 98
BUGS BUNNY LOST IN TIME 105-108
CHAOS HEAT 89
COOL BOARDERS 3 89
CROC 2 103
Cybernetic EMPIRE 107
CYBERORG ...... 95、98、100
DANCE DANCE REVOLUTION 101
DIVER'S DREAM 106
DRACULA惡魔城默示錄 95-96
DREAMS to reality 98
DUKE NUKEM～TIME TO KILL 88
DUNGEON & DRAGONS 93
DYNAMITE刑事2 ...... 96、101-102
FIRE PANIC 81
FRAME GRIDE ...... 89、93、97、103、106
GALLOP RACER 3~ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY 90
GEX 3 DEEP COVER GECKO 97
GODZILLA GENERATIONS 89
GTA 83
GUNGAGE ...... 99、103
HELLO CHARIE!! 81
HIT BACK 99
Hugo 102
KYORO君的PRINT CLUB大作戰 95
LAST LEGION UX 103
LEGACY of KAIN-SOUL REAVER 103
LEGEND 92
LODE RUNNER 3-D 104
LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS 105
LOVE LOVE TRUCK 105
LUCIFFER RING 91
LUCKY LUKE 88
MDK 107
MEDIEVIL 88-89
METAL GEAR SOLID 82-85
METAL GEAR SOLID INTEGRAL ...... 100、104
MAGICAL TRUCK ADVENTURE 92
MICKEY'S WILD ADVENTURE 98
ONE 98
PACAPACA PASSION 101
PEPSIMAN 96
Pocket Family~幸福家族計劃 106
POP'N TANKS! ...... 88、107
POWER STONE ...... 91、93、95-96
Q版小時侯 90
REMOTE CONTROL DANDY 101
ROCKMAN 107
ROCKMAN 2 ...... 106、110
ROCKMAN 3 ...... 106、110
ROCKMAN DASH 2 ...... 102、106
SEPTENTRION 96
SEPHON FILTER 95-96
SILENT BOMBER 97
SNOWBOW KIDS PLUS 90
SONIC ADVENTURE ...... 87-88、91-92
SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL 109
SPIKE OUT 86
SPRIGGAN~LUNAR VERSE ...... 98、104、106
SPYRO THE DRAGON 98
STAR WARS EPISODE I 魅影計劃 108
STAR WARS ROGUE SQUADRON 90
STREET BOARDERS 87
SUPERMAN 104
SYPHON FILTER 97
TARZAN 105
THE LAST REPORT 81
TOMBA! THE WORLD ADVENTURE 104
TONDEMO CRISIS 100
TRAPGUNNER 81
TUROK 2 91
TWIST METAL 3 89
UNDER COVER 95
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM ...... 103、108
WONDER TREK ...... 86、90
X-FIRE 110
ZIGZAG BALL 90
ZOMBIE REVENGE 107
大虎T'AI FU 90
大盜伍佑衛門~道中妖怪多籮籮 91
大盜伍佑衛門~綾繁一家的黑影 91
天誅 忍凱旋 ...... 88、90、95-96
古惑狼 3~噗!世界一周 ...... 86、88
生體兵器EXPENDABLE ...... 98、104
任天堂ALL STAR大亂鬥 93-94
我的料理 ...... 106、110
拉魯夫的大冒險 ...... 100、103
捉猴啊! ...... 97、104-107
救救泥膠城2 82
第五元素 85
惡魔城默示錄 ...... 88、92、94
盜墓者3 ...... 87、89-92
超SNOWBOW KIDS 90
愛情過山車 98
新世紀EVANGELION ...... 87、98、104-105
塗鴉表演 ...... 103、107
微星小超人MICROMAN 97
裝甲機動隊L.A.P.D. 108
裝甲騎兵VOTOMS LIGHTNING SLASH ...... 88、97
雷朋三世 金字塔的賢者 81
影牢～刻命館真章 81
戰鬥昆蟲記 93
機動戰士高達 馬沙之反擊 ...... 86、90
蟲蟲特工隊 89
爆BOMBERMAN 2 95
羅剎之劍 ...... 95、99-100
變色龍小子2 92

ARPG

BAROQUE歪曲妄想 107
BRIGHTIS 108
BOMBERMAN QUEST 91
DEWPRISM ...... 103、106
DUNGEONS & DRAGON COLLECTION 96
ELEMENTAL GIMMICK GEAR ...... 102-103、105-106
PURUMUI PURUMUI 101
武藏傳 ...... 81-82、84
烙印戰士BERSERK ...... 98、108
特攝冒險活劇 超級英雄烈傳 110
悠久之EDEN 98
雷弩機兵2 87
聖劍傳説LEGEND OF MANA ...... 98-99、105-108
薩爾達傳説 夢見島DX 90
薩爾達傳説~時之洋笛 86-90
魔劍X 93-94

AVG

3×3 EYES轉輪王夢幻 81
6 inch MY DARING 91
ABALABURN 81-82
ALIVE 81
ANOTHER MIND 88
ARK OF TIME 101
ATHENA ...... 89、97-98
ATLANTIS 96
BIOHAZARD 2 102
BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK VER. 81
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE ...... 102、106、108-110
BIOHAZARD code: Veronica ...... 98、102
BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER. 81
BLUE BREAKERS BURST往笑臉的明天 84
BLUE STINGER ...... 88、96-99
CAPTAIN LOVE 97
CARD CAPTOR櫻 ...... 89、107
CARRIER ...... 90、101
CINCADIA ...... 90、93
CLICK MEDIC 94
D之食卓2 ...... 95、97、108
DANCING BLADE任性桃天使 82-83
DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden ...... 94、97
DANCING BLADE任性桃天使 完全版 110
DEEP FREEZE 88
DINO CRISIS ...... 96、98、102-105
DOLPHINS DREAM 84
DOUBLE CAST 85
E'TUDE PROLOGUE 89
ECHO NIGHT 82
ECHO NIGHT #2 沉睡支配者 ...... 98、107-109
EXDOUS GUILTY ...... 85、89
FIND LOVE 2~RHAPSODY~ 89
FRIEND～青春之光 99
fun! fun! Pingu!～歡迎!往南極 101
GALERIANS ...... 98、109
HARD EDGE ...... 86、89
HYBRID HEAVEN 94
IQ博士 97
JAIL BREAKER 103
JAPAN 89
JUGGERNAUT~戰慄之扉~ 89
JULY 88-89
LITTLE DREAM 87
LUCIFERD 83
LUNGU LUNGU桃麗絲的大冒險 103
L之季節 ...... 99、107
MARIA 2~受胎告知之謎 ...... 90、108
MIZZURNA FALLS 91
MYSTIC ARK幻影劇場 98
NoEL 3 ...... 84、86
O.D.T. 90
ODD WORLD 2 90
OVER BLOOD 2 81-83
REAL麻將ADVANTURE~往海去 88
REFRAIN LOVE 2 95
REVIVE~蘇生 ...... 98、108
ROOM MATE W 93
RUGRUATES 89
SHADOWGATE 64 103
SILENT HILL ...... 90、94-96
SILENT MOBIUS 86
SILVER事件 98
SPRIGGAN～LUNAR VERSE 95
STRAY SHEEP~POE與MERRY的大冒險 110
THE BOOK OF WATERMARKS 106
TO HEART ...... 83、98
UFO-A DAY IN THE LIFE 98
VAGRANT STORY 105
VIRTUA CALL S 87-88
WEB MYSTERY預見未來的貓 ...... 94、97、101
WISH TALE 100
WITH YOU～願你凝望我 ...... 92、99、108
七星鬥神 86
七間秘館 戰慄的微笑 ...... 94、104
久遠之絆 87
心跳回憶劇場系列3～啟程之詩 ...... 87、94、98-100
幻影月夜 ...... 101、110
世界不思議發現!多洛伊亞 101
光輝季節 98
名偵探柯南 89
好奇心會把貓殺了?? 89
吸血鬼傳説 96
你的感覺,我的心 110
金田一少年之事件簿3 青龍傳説殺人事件 ...... 103、107-108
往北去WHITE ILLUMINATION ...... 83、86、91、94、97、101
東京惑星PLANETOKIO 109
東京魔人學園朧綺譚～東京魔法學園劍風帖 外傳 100
初吻物語 89
勇者王GAOGAIGAR 98-99
皇家雙妹嘜(逮捕令) ...... 91、102
風之丘公園 83
相聚相愛 95
偵探神宮寺三郎Early Collection 108
拳皇京 82-83
時空偵探DD 2 83
鬼武者 ...... 100、102
莎木～What's Shenmue 107
琉璃色之雪 90
御神樂少女探偵團 84
雪割之花 ...... 87、89
森巴結他 86
給一個會重聚的未來 101
聖少女艦隊Virgin Fleet 106
感應少年EIJI ...... 87、95
新世紀GPX高智能方程式 新的挑戰者 ...... 87、96-97
擁抱季節 86
機動戰艦NADESICO三年間之空白 84-85
機動警察PATLABOR THE GAME 91
闇吹之夏～帝都物語再臨 99
貓侍 91
櫻通信 85
歡迎來到PIA CARROT 2 ...... 82、85
魔劍X ...... 98、103

ETC

2999年的GAME KIDS 86
3D格鬥創作室 81
beatmania ...... 82、84-85
beatmania Append 3rd Mix ...... 87-89、91
beatmania Append 4th Mix~the beat goes on 110
beatmania Append Gotta Mix 102
beatmania complete mix 94
beatmania GB 90
BUST A MOVE 2 ...... 93、99
BUZZER BEATER前編/ 後編 102
CAPCOM GENERATION第一集 墜擊王之時代 83
CAPCOM GENERATION第二集 魔界與騎士 85
CAPCOM GENERATION第三集 歷史由這裏開始 86
CAPCOM GENERATION第五集 格鬥家們 89
CAPCOM GENERATION第四集 孤高之英雄 ...... 84、88
CINEMA 英語會話系列VOL.01不要去天國,爸爸 93
DANCE DANCE DANCE 89
DANCE DANCE REVOLUTION ...... 91、94、99-100
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX ...... 104、109
DODGEM ARENA 93
FALCOM CLASSIC 2 87
GOO! GOO! SOUNDY 110
GREAT HEAT 87
GUITAR FREAKS ...... 103、107
HYPER BISHI BASHI CHAMP 83
L.S.D 87
MARIO PARTY 91
MISSLAND 2 89
MONSTER FARM 2 95
NAMCO ANTHOLOGY 2 ...... 81、85
PACAPACA PASSION 104
POCKET MONSTERS' STADIUM 81
POCKET MUUMUU ...... 86-87、94
POKEMON SNAP ...... 94、98
POP'N MUSIC ...... 89、94-95
POP'N MUSIC 2 ...... 106、110
PRINT CLUB POCKET 3 90
Puffy的P.S. I Love You 97
QUIZ角色OKENDON! 東映特攝英雄PART 1 106
SEGATA三四郎 真劍遊戲 87
SIMPLE 1500 SERIES Vol.11~Vol.14 108
SOONEE BEE 81
SRPG創作室 84
SUPER B-DA MAN BATTLE PHOENIX 64 81
SuperLire 1500 Series 11-14 110
UFO-A DAY IN THE LIFE 105
UM JAMMER LAMMY ...... 92、97
心跳回憶放學後 81
比卡超你好嗎? ...... 88、90
比西霸希SPECIAL 84
多倫與哥布 ...... 100、102、106
全超級機械人大戰電視大百科 87
赤川次郎 夜想曲 81
我的暑假 106
往北去Photo Memories 103
悠久幻想曲ENSEMBLE ...... 87、90
莎木 ...... 89、97
魚樂無窮2 105
森高千里東京狩獵行 87
跳跳吉蒂貓KITTY THE KOOL 84
鈴音 ...... 81、86
榎本加奈子的BOKE診斷遊戲 98
遊戲王 ...... 92、95
遊戲王DUEL MONSTERS II~闇界決鬥記 ...... 106、109
養子問答更進一步MY ANGEL 98
機動戰士高達基力之野望戰略指令書 87
櫻大戰 帝擊GRAPH 91
驚天危機 104

FIG

ADVANCED V.G.2 82-85
ASTRA SUPER STAR 81
ASUKA 120% Final Burning Fest. 102
BLOODY ROAR 2 ...... 88、92-93
BREAKERS REVENGE 79
CYBERORG 89
DESTREGA 85
EHRGEIZ ...... 86-87、90-91
EX3 The Street Fighter 110
FIGHTING CUP 90
FIGHTING LAYER 89-90
HYBIRD HEAVEN 91
JO JO奇妙冒險 ...... 83、87、90、103、108
LORD OF FIST ...... 97、109
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER 82
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION ...... 86-87、92
MARVEL VS CAPCOM ...... 92、97-98
POWER STONE 97
PSYCHIC FORCE 2012 95-96
RISING ZAN ...... 96、98
SD飛龍之拳傳説 94
SOUL CALIBUR ...... 81、99、106-108
STAR GLADIATOR 2 106
STREET FIGHTER ZERO 3 108
STREET FIGHTER ZERO 3 最強流道場 ...... 102、105
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION ...... 84、88
VIRTUA FIGHTER 3tb 88-89
WU-TANG 109
少年街霸3 ...... 81、88、91
私立JUSTICE學園 81-82
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2 ...... 98、101、104
侍魂 90
侍魂 阿修羅斬魔傳 86
武戲 89
封神領域 ...... 87、93
拳皇98 ...... 81-87、97-98
拳皇99 107-110
拳皇DREAM MATCH 1999 104
鬥神傳 昴 ...... 102、108
鬥龍傳説 93
御意見無用II 87
超人迪加&超人載拿 兩道新的光芒 80
超鋼戰記 ...... 82、84-85、106
圖版製造箱 105
幕末浪漫～月華之劍士 ...... 90、94-95
幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ...... 86、88-96
餓狼傳説WILD AMBITION ...... 92-94、101、104
幪面超人 ...... 83、85

PUZ

Hello Kitty White Present 91
I.Q. FINAL ...... 87、91
KulaQuest 102
MAGICAL DROP III+WONDERFUL! 96
MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY 97
MAPPY BABY STORY 95
MONEY IDOL EXCHANGER 88
PIKU PIKU仙太郎在PUZZLE食飯 95
POP'N POP 87
PUYO PUYO 4 96
PUZZLE BOBBLE 4 81
PUZZLE BOBBLE 64 97
PUZZLE MANIA+PUZZLE MANIA 2 95
ROX 87
SuperLite 1500 Series Vol.1-3 102
Swing 102
TETRIS 4D 91
花組對戰COLUMNS 2 108
倉庫番難問指南 98
彩虹閃燿 轉轉大作戰 83
蛋仔砌圖 101-102

RAC

360 109
ADVAN RACING 89
AIR RACE CHAMPIONSHIP ...... 90、96
BOMBERMAN FANTASY RACE 81
BUGGY HEAT ...... 96、104-105
C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP 93
Championship Motocross 110
CITY TOUR GRANPIX～全日本GT選手權～ 88
COLIN McRAE RALLY 95
DEAD IN THE WATER 97
DRIVER 105-106
FORMULA NIPPON '99~變成RACING DRIVER! 110
GRAN TURISMO 2 ...... 95、102、109
Karts Formula Special Edition 95
JET MOTO '98 82
KOTOBUKI GRANDPRIX 99
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 88
MOTOR MASH 105
MTB DIRT CROSS 87
NEED FOR SPEED HIGH SKATES 97
OPTION TUNING CAR BATTLE 2 ...... 90、95
PENPEN TRiICELON 88-89
PLANE CRAZY 103
R4 RIDGE RACER TYPE 4 ...... 82、84、86、89-90
RACE ON 86
RACING JAM CHAPTER 2 84
RALLY CROSS 2 88
RALLY DE AFRICA 85

RPG

SLG

SOC

SPT

SRPG

STG

TAB

近來可算是天有不測之風雲，繼兩個颱風襲港後又輪到台灣那邊廂地震，幸好香港不是處於斷層帶，否則真是不堪設想。Dreamcast的《J LEAGUE創造職業球會》不論銷量與口碑均是不俗，受歡迎程度與《BIOHAZARD 3》不相伯仲，原以為DC有反撲能力之際又傳來《莎木》延遲的消息，原來遊戲界也是天有不測之風雲。

福田君：

我今次是第一次寄信嚟，希望可以抽到喇！

1.在PS的《SD高達G GENERATION-0》，我聽聞可以設計出閃光高達，如果你知道的話，請告訴我。(指在SITUATION MODE而又不是用金手指，是用正常途徑設計出來)

2.續問題1，我玩到D生產線和自己擁有的機體都滿哂，好難取捨，你有無D意見呢？(請詳細D，Thanks！)

3.我十分期待PS的《VALKYRIE PROFILE》，第日出咗時，唔知GPM會否刊登攻略或別冊攻略。

4.續問題1，GPM在今期(108)刊登了MS開發資料，唔知在下期(109)會否刊登MS設計資料呢？

5.未來PS會有甚麼大作呢？可否介紹一下呢？

祝GPM銷量直線上升！

究極青眼白龍上

究極青眼白龍：

1.要製造Shining Gundam，首先要順序將F91開發變成Silhouette Gundam→Silhouette Gundam改→Neo Gundam，然後再把Neo Gundam和Psycho Gundam Mk III加起來就可變成Shining Gundam了。

2.老生常談，當然是放棄實力較次的機種啦！不過我卻會保留自己喜歡的機械人哩。

3.咦，你也很期待《V.P.》嗎？我也有這種感覺啊，可能它是同樣屬於Tri-Ace的作品吧。至於攻略方面，閣下可以放一萬個心好了。

4.這則要視乎情況而決定，所以無法在這裏解答你，抱歉。

5.PlayStation未來的大作實在多不勝數，包括有《V.P.》、《Vagrant Story》、《DQ 7》、《GT 2》、《The Legend of Dragoon》、《Koudelka》、《Breath Of Fire 4不變的人》和《Final Fantasy 9》(預定)等等。

福田

請回答問題：

1.PS遊戲《LEGEND》有甚麼秘技，怎樣能使用？

2.在PS的《PUCHI CARAT》有甚麼秘技，怎樣使用？

3.PS遊戲《HENRY EXPLORERS》有沒有隱藏武器，怎樣使用？

4.你對《R TYPE△》有沒有研究？

5.PS遊戲《美少女夢工場 口袋大作戰》怎樣可使用隱藏藏人物呢？

6.PS的《RAY STORM》怎樣可使用隱藏戰機？

7.PS遊戲《GUNNER HEAVEN》怎樣令武器變成最強？

8.現今PS共有多少遊戲有秘技呢？

9.點解GPM公司會有這麼多秘技呢，可不可教怎樣找尋秘技呢？

10.《RUNABOUT》何時推出第二集呢？

祝GPM業務↑↗→↑↓→↑↗高！

頂頂大名瘋狂校巴上

頂頂大名瘋狂校巴：

1.筆者不清楚有關《LEGEND》的秘技。

2.《PUCHI CARAT》的秘技已在第107期福田神社刊登過，故暫時不會在這裏再次登出。

3.據知應該沒有隱藏武器了。

4.雖然我只玩過幾鋪《R TYPE△》，不過覺得它的畫面和玩法都很出眾，是一隻水準很高的射擊遊戲。

5.《Princess Maker Pocket大作戰》合共有2名隱藏人物可使用，條件是在故事模式選擇「普通」難易度，並戰勝最後出現的ウズ就可使用之，至於另一人キューブ則是要選擇「困難」難易度並以「2名女孩」來進行故事模式，再把最後出現的キューブ打敗便可。

6.聽聞是完成遊戲數次，但在SS的移植版《LAYER SECTION II》則可在開始時使用。

7.在《Gunners Heaven》令武器變強，方法是先要在播放開場片段、「PUSH START」字樣出現之前按住L1、L2、R1、R2來按SELECT，就會出現「SECRET CODE：AA」這個代表可輸入密碼的畫面，若將AA改為SS那麼武器威力的持續時間就會變成999。

8.嘩！你這條問題教我怎樣回答…好，答案便是1至1000000之間，滿意沒有？

9.找尋秘技的渠道有很多，有讀者來料、編輯自行發掘、生產商提供資料和其他媒介等。

10.《RUNABOUT-2》預定在今冬推出。

福田

在下黃炎龍初次來信，希望抽中。

1.上年11月發表的SS《俠客英雄傳》為甚麼還沒出，因為是和《仙劍》一同發表的。

2.SS還有沒有出《KOF'98》？

3.SS還會不會出其他大作？

4.PS的《龍機傳承》有沒有秘技，你覺得可玩嗎？

5.PS將來有甚麼大作？

6.你覺得我的字是甚麼程度？

火之魔裝機神的黃炎龍

火之魔裝機神的黃炎龍：

1.閣下從現在SS的狀況看來，大概已估計到《俠客英雄傳》為何還未推出了…若我是開發者也寧願將遊戲搬到較有市場潛力的機種。

2.沒有，亦相信日後沒有這個可能，事關SNK已在DC上推出了《拳皇DREAM MATCH 1999》。

3.據稱是有的，例如美版已推出多年的《立體SONIC》、ELF的《WORDS WORTH》和NEC INTERCHANNEL的《MONSTER MAKER》。

4.《龍機傳承》沒有實用秘技，至於好不好玩則見人見智，筆者就不大喜歡了。

5.前文已答。

6.十分抱歉，恕我不答這類問題。

福田

TO福田兄：

小弟第一次寫信來貴神社，請盡力解答我的Question！Thanks！！(在下是男的)

1.在Pocket Station的「陸行鳥RPG」(《FF VIII》)我的陸行鳥在Lv.23的情況下開機，為何在目錄變回Lv.1？怎樣才能以Lv.23下出現在遊戲裏？

2.為甚麼我跟攻略打Disc 3的Lunatic Pandora的內部，不能進入L-P內，完全沒有發生打破防衛罩的Event？要怎樣才能用神之黃昏進入內？

3.Esther商店的贈品——ロゼッタ石，可否得到超過一個？可有特別的方法得到？

4.自得到神之黃昏後可否到Fishermans Horizon裏拿回Balamb Garden？

5.可有無限的鳳凰羽毛？

再一次請福田兄能盡量回答本人《FF VIII》的問題！Thanks ^v^

祝 大安！

令請GP能出版《機戰EX》的攻略！

量產型卡碧尼Mk II改上

量產型卡碧尼Mk II改：

1.根據MS的解釋，相信閣下是因企圖複製資料而導致這種錯誤發生。以正常的操作來說，當玩者將陸行鳥下載到POS後是必需在那裏進行迷你遊戲「陸行鳥RPG」的，玩完後便把該資料上載回遊戲裏，這樣玩者才可得到等級提升了的陸行鳥與及所獲得之道具。但是，由於遊戲設定了每次只能下載一隻陸行鳥，為防止玩家複製陸行鳥資料廠商於是在下載檔案設置一些密碼，玩者假若在下載後繼續進行遊戲、並儲存到另一張記憶咭去，就會令被下載的陸行鳥失去效用。

2.看來你在之前應該遺漏一些事情未做，因為這個Lunatic Pandora事件是會必然發生的；此外玩者可直接駕駛神之黃昏進入那兒。

3,5.這類稀有道具可以透過精製或者藉「陸行鳥RPG」來取得。

4.當然可以啦。

福田

福田Sir：

今次學生的問題，十分急要，請老師快快回答：

1.在《GALERIANS》中，當學生與Cain戰鬥時，總是會Game Over，請老師指導！

2.在《DDR 2》中的NON STOP ORDER和NON STOP REVOLUTION，怎麼才得到這兩個MODE？

3.《Card櫻的克洛咭》在香港哪裏可以買到呀？

4.《聖劍傳說》有無出CD，有又在哪裏可以買到呀？

5.《Card櫻》劇場版的CD，在旺角的遊戲誌尊賣店可不可以買到呀？

6.學生買不到《BIOHAZARD 3》的攻略書，在那裏可以買到？

7.傳說中的PS 2主機的售價是否DC的2倍（約5千元）？

P.S.學生每次都買不到完美版，在哪裏必定買到完美版？

學生PS貓

學生PS貓：

1.首先要避開敵人的凌厲攻擊，然後再以衝擊系的超能力對付之。

2.要取得《DDR 2nd ReMIX》的NSO及NSR模式，只要通過NORMAL 50次或HARD 200次即可。

3.你可試試到旺角Chic之堡的遊戲誌尊賣店查詢。

4.你是否指PlayStation版《聖劍傳說LENEGD OF MANA》的原聲大碟？這張CD確實是推出了的，在旺角信和中心的音樂CD店應該可以找到。

5.和答案3相同，你可以嘗試去問問，電話是2391-1067。

6.沒有理由的，你試試現在跑到街上的報紙檔，就應該會發現我們的《BH 3》攻略本啊！

7.PlayStation 2的售價現定為39800日圓（3100港元左右），大約是DC的兩倍。

福田

福田大人：

你好，我是第一次寫信來的，有幾條問題想請教你：

1.《LEGEND OF MANA》「流浪者們」的故事，因我一時貪玩，對那個老太婆回答了錯的答案，又出了寺院的門口，結果不能再進入那間房間，完成不到「流浪者們」的故事。有沒有辦法可以完成這故事？

2.《Xenogears》的攻略（Game Player），遺失了，可不可以印一份攻略寄給我。還有，《Xenogears》的某處的遺跡是要輸入數字，令池水升／降到一定的高度，水會被抽去，而池下面會一條路彈出來的，那些數字是幾號，求你幫我呀！因這GAME的愛情故事太吸引了，因Game Player的攻略詳細，故事完整呢！求求你呀！

3.《ACE COMBAT 3》有辦法可以用SPREAD BOOM／PLASMA BEAM／O.S.L.（衛星軌道LASER）／SPREAD BOOM（對地對空均可）。（順序）按START+O不放／START+×不放／START+△／START+□不放，這秘技是在看了五個結局後，玩「MISSION SITMULATOR」選擇武器後，當畫面變黑即輸入上面其中一個秘技便可。（但某幾版是不能用O.S.L.）

4.《BIOHAZARD 3》（試）版是在那一隻GAME送的？

5.買電腦那一隻款耐用和12,000以下？（除執機）

福田大人萬歲萬歲萬萬歲！

RX-99鐳射高達

RX-99鐳射高達：

1.真是非常非常不幸，在《聖劍》裏如果因按錯了掣而令事件終結的話，唯一解決方法是LOAD回之前的進度再玩。

2.首先我們是不會寄攻略影印本給讀者的，相當抱歉。至於遺跡水池那個事件，開始時水位是10，先將它調較至5，然後順序按左邊掣2次、右邊1次、左邊3次即可。

3.謝謝你提供的秘技，其實我早就知道了，只是沒有時間及版位去刊登而矣。

4.《BIOHAZARD 3》在日本是沒有體驗版推出過的。

5.如果要買$12000以下的原裝機，筆者覺得比較困難，因為你問我買甚麼電腦好，除了Notebook外我就會考慮SONY的AV Combo系列，事關方便錄歌嘛。其實砌機也是一個好選擇，原因是底板、CPU和硬碟等配件的價格都很便宜（RAM除外），大約四、五千元已有交易，再加一台合心水顯示屏即成，完全合符可因應需要來度身訂做。

福田

魅力四射的福田君：

求您解答我的問題，別拿我的信來練「射籃」啊！

1.為甚麼我的POS不能洗掉《FF VIII》陸行鳥RPG的SAVE？要怎樣才能洗掉？

2.為何我不能將陸行鳥在POS找到的道具帶回《FF VIII》？（我不能使用「おかえり」指令啊！）

3.哪裏能買到《FF VIII》和《Saga Frontier 2》的《Ultimania》攻略本？

4.在Disc 4時，怎樣才能利用陸行鳥移動到神之黃昏上？

5.我的《FF VIII Omega攻略合訂本》借給我的朋友後她又遺失了，（嗚嗚.....）請問貴刊第100期特別版賣清光沒有？如還有，我在哪裏購回？

祝GPM銷量越來越多，出到1000期

From迷途小燕

迷途小燕：

1.你必需先將「陸行鳥RPG」內的資料上載回遊戲，才能夠把它洗掉。

2.相信你的情況應該和剛才量產型卡碧尼Mk II相同，請你參閱該段答覆。

3.在旺角宇宙船或銅鑼灣崇光應該能夠找到，如沒有現貨也可以訂購。

4.直接行過去即可。

5.其實我們已沒有100期特別版的存貨了，看來你需要到舊書檔找找。

福田

福田先生：

你好！本人是第一次寫信來，希望你能夠解答我的疑難。

1.Wonder Swan的《超級機械人大戰COMPACT》在第幾話才可以得真．三一萬能俠。

2.Wonder Swan的《超級機械人大戰COMPACT》有甚麼秘技。（除了戰艦無限移動和簡易提升LEVEL之法）

3.NEOGEO POCKET COLOR《METAL SLUG 1st MISSION》為何我不能晉級「大魔王」，只能晉級「元帥」？

最後，祝各位編輯生活愉快，身體健康

讀者DEVIL上

DEVIL：

1.只要在踏入最終章時總回合數不超過250，就可以獲得性能極強的真．三一萬能俠。

2.據知《機戰COMPACT》只有你剛才提及的秘技了。

3.玩者稱號應該是和沿途所拯救的俘虜數目及得分有關。

福田

Hello，福仔：

本人初次寫信，希望會刊登。

1.《DINO CRISIS》有否秘技或金手指？

2.《PERSONA 2罪》到底怎樣才能取得FOOL咭？

3.PlayStation甚麼時候才會出《BIOHAZARD 3》？

4.GB的《POCKET MONSTERS》裏的夢夢怎樣獲得？

祝：「答完我的問題，身體健康！」

三科榮吉上

三科榮吉：

1.《DINO CRISIS》藏有不少秘技，但金手指當然不會提供啦！因為一來我自己沒有用，二來玩家應該憑個人之力來完成遊戲嘛。

DINO CRISIS隱藏要素

隱藏服裝ARMY TYPE及BATTLE TYPE	完成遊戲一次，在開始第二次時便可使用
隱藏服裝ANCIENT TYPE	完成遊戲兩次，在開始第三次時便可使用
無限榴彈砲	完成遊戲三次，在開始第四次時便可使用
特別爆機畫面	只要完全不用CONTINUE的狀態下完成遊戲即可（中途可SAVE）
WIPE MODE模式	在5小時內完成遊戲

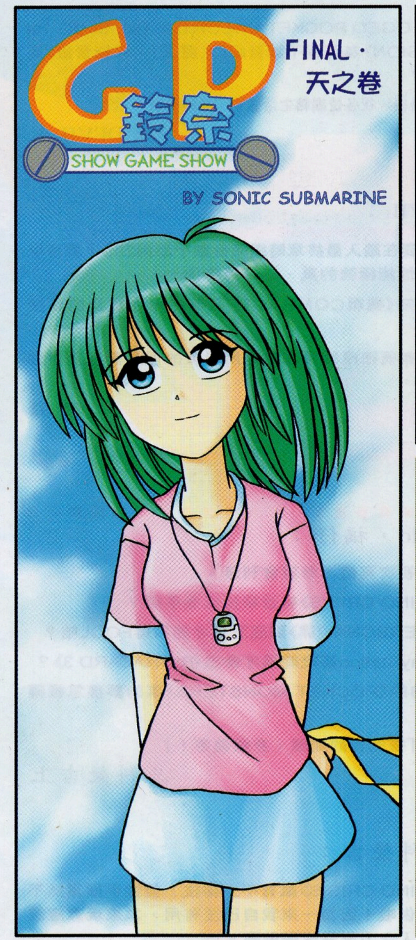
2.要在《PERSONA 2罪》取得FOOL咭，原則是在和惡魔交涉時被它進行4次質問，但亦要令其對你有興趣，即是說要同時達成「興趣」「憤怒」這兩個條件，當然若在珠閒瑠占卜店占卜取得「延長交涉時間」這結果便會更好。及後，當惡魔的興趣值與憤怒值同時到達頂點之際，就會出現取得FOOL咭的專用問題，只要跟據惡魔性格來回答「愚笨」「小丑」等字眼（註：若惡魔為紳士口吻的則要選擇「完全不明白」），便能以一定確率獲得FOOL咭。

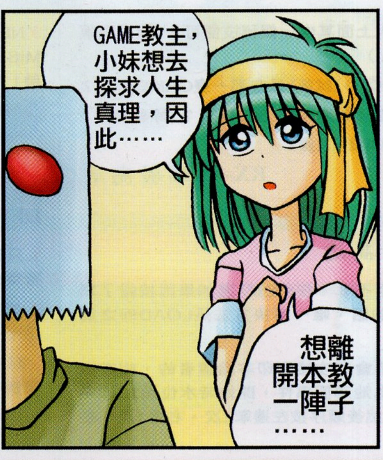
3.《BH 3》現已推出了，你買了沒有？

4.由於GAMEBOY版《POCKET MONSTERS》的特別小精靈夢夢是必需在全國大賽勝出才可獲得的，故此相信非日本居民很難獲得牠，但幸運地在8月舉行的SPACE WORLD裏只要持有應募券就可免費取得夢夢。

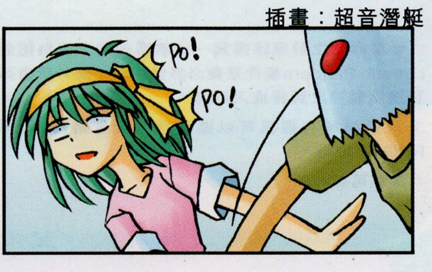
福田

插畫：超音潛艇











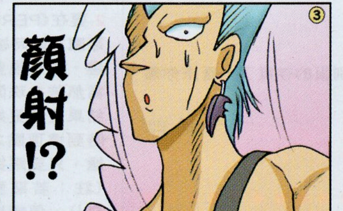




JO JO 奇艷冒險







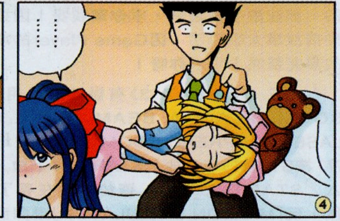


櫻大意









無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

一直以來得到大家的支持，實在是非常感激，不過我們好像沒有甚麼表示呢！為了多謝大家的支持，由下一期開始，所有來稿一經刊登，均可獲得200元作為獎勵，希望大家能湧躍來稿，說出你們對不同遊戲或遊戲界不同現像的意見，請多多支持！

好GAME難求！

主持人先生：

本人乃一名超級GAME迷，基本上乜嘢遊戲也會買回家玩（當然唔係隻隻都係原裝），但係好奇怪，近來的遊戲像真是沒有多大的變化，來來去去也只是一些所謂的繼篇，又或者係一啲差不多的遊戲，當然，好似《生化危機3》就係特別嘅例子，究竟日本生產商係唔係真係咁差，唸來唸去都冇新構思。

仲有一件事要伸訴一下的，就係而家有唔少GAME SHOP都有精品賣，但係又要炒到好鬼貴，又有一次，聽到有啲好似係你哋啲行家話：「啤！冇錢就唔好學人玩啦……」嘩！聽到之後真係好嬲，心唸，我哋話晒都係你哋米飯班主，講嘢都要俾吓面，係唔係先！

好！今次講住咁多，下次再講，BYE！

超級GAME迷
遊戲王上

遊戲王：

好！首先要多謝你對遊戲的支持，不過，黑龍也有你一樣的感覺，因為最近也真是好像沒有甚麼特別出色的遊戲推出，而且又真是有十分多的作品推出續集，看來生產商真是要加把勁，創作更多更新鮮的作品出來，否則這個遊戲市場一定會繼續的「收縮」下去。

講到遊戲精品方面，實際上現在已經有不少的地方有售，而且亦有不少的「非遊戲店」也有入貨，大家何不到這些地方找找看，價錢可能會更便宜，而且因為越來越多人加入這市場，那些只懂「炒」的商店相信很快也會被淘汰，更何況現在經濟不景，賣得貴倒不如行「薄利多銷」好得多呢！

赤目黑龍

美版DC生人勿近

赤目大人：

本人是DC的忠實支持者（其實是SEGA的忠實支持者才對），事關由世嘉推出的所有機種失一部也沒有錯過，不論是多貴也會第一時間買回家中享受，其實玩了這麼多年世嘉的主機，實在有一個非常大的問題，為何每次世嘉推出新機時也要用一種完全不同的制式，攪到我每次也要重新的買更多的遊戲來玩，好似快將推出的PS2就真是太好了，因為可以玩回之前PS的遊戲，這樣豈不是可以物盡其用？

講到新機，近排美國推出了一部美國版的DC，本人幾經艱苦才能得一部，殊不知竟然是不能玩日本版的遊戲，對本人來說實在是一個重大的打擊，事關本人並沒有購入任何的「美版遊戲」，所以現在唯有日日望住部機，首先部機真係好貴，所以好肉痛，看報紙說DC在美國的銷量非常好，首4天的銷量已越過當年N64推出首6日的總銷量，可惜本人無福消受，請問主持人有冇方法買到美國遊戲呀？

心急人上

心急人：

真是好了！終於有一個讀者和黑龍一樣的擁有了美國版的DC，不過，黑龍好像比你幸運一點，因為黑龍手上有3隻遊戲可以玩（雖然其中有兩隻是有日版的了），其實，美國版的DC的性能基本上和日本版的一樣，只是在機上的MODEM比較快而已，其實如何你有買到美版DC遊戲的話，你可能會覺得更加受騙，因為除了遊戲方面不對應外，就算是同一隻遊戲，其SAVE也是不對應的，如果在開機之後查看一下SAVE，所有日版遊戲的SAVE也會變成「亂碼」，真是令黑龍感到非常的……就好似隻《SOUL CALIBUR》就係一個好例子，在遊戲之中要齊所有的隱藏人物和其他的東西，是要花非常多的時間，不過，因為SAVE不通用，所以，又要多打一次，真是過份，幸而VMS（SAVE CARD）是通用的，否則便更肉痛了！

祝不再心痛！
赤目黑龍上

投稿表格

姓名：________________

性別：________________

身份證號碼：____________（　）

地址：________________

____

電話：________________

（可使用影印本）

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』







G.P.鈴奈留言板

HI！各位好嗎？自從吩咐MS和MARKS在日本買東西後，小妹真是破大產…()_()。最近小妹真的忙得要命，大量的功課、大量的測驗以及GPM的工作，實在令小妹吃不消…看來小妹要向大家說再見…真很捨不得大家…但是為了大考…沒有辦法…所以在不久將來應該會有別的女孩代替小妹，相信她能夠勝任，最後希望大家繼續支持GPM，不要令小妹失望！假若再有機會的話，小妹一定會回來的。

「你猜我是男、還是女？」

TO：可愛田GP鈴奈：

妳好嗎？俺叫阿YAN，わたし睇GPM已有三年了！也睇住GPM的成長，人材越來越多，質素越來越好，就好似睇住一個BB長大呢？

聽聞鈴奈變成男仔頭性格，莫非GPM有一個叫做「人類性格補完計劃」？如果有，GPM豈不是有很多不為人知嘅秘密？唔知鈴奈平時有乜消遣？

祝GP鈴奈早日可以收拾心情上學和早日變回女孩子的性格！

（妳猜下我是男或女，有很多都答錯！！）

TO：福田君：

Hello！俺叫阿YAN，近日我已經中了「SPEED病毒」和「HIRP病毒」，有毒性已不能控制嘅地步。唔知福田君喜歡日本那個組合或歌星？可否刊登SPEED由出道致今的CD（聽），因為我要買回所有嘅CD。請問邊到可以買到日本的CD Single和Album，因為有很多地方都唔夠齊全。唔知福田君對SPEED和HIROKO有什麼評價？如果您覺得我的問題太煩的話，請多多包函。

祝福田君身體健康和工作愉快

P.S：可否告知有關SPEED和HIROKO的網頁（唔該）？

一個現靠GPM，SPEED和HIRO為精神食糧的人

阿YAN上

TO：阿YAN

很多謝你的來信！阿YAN！也很感激你支持GPM這麼久，很高興啊！請繼續支持！（一賣廣告）

其實小妹變成男仔頭…都是因為那班無良的男性編輯啦！（一被打…）其實GPM內有很多不為人知的秘密…如…晚上的有腳鬼魂…無人接聽的電話…自來水…（一好了！還說！）暫時說到這裏…至於小妹平時很多事做，有功課、GPM的稿件、與FAN去街…等等，真的非常吃力啊！所以……

GP鈴奈 上

雖然沒有親自見過你，但我感到你已全身中了SPEED病毒了，還是小心點好（一笑）。我喜歡的日本組合和歌手有很多，例如L'Arc~en~Ciel、Hysteric Blue、B'z、GLAY、X JAPAN、相川七瀬、PIERROT、Dir en grey和鈴木亞美等，至於有關SPEED的資料，由於實在太多所以無法在這裏刊登，你可以到以下網址去找尋。要購買日本CD，最簡單的方法便是到新×堂（旺角／尖沙咀）、H×V、旺角信×中心或灣仔集×中心，在這些地方可找到不少合心意CD的。我自己並不算很沉迷SPEED，只是有碟就買來聽聽罷了，寫真集這類刊物則沒有興趣，至於寬子我覺得她很可愛，雖然有人認為她那對虎牙很恐怖。

SPEED ARENA（SPEED的公式網頁）http://speed.arena.ne.jp/

SPEED MAGIC（有很多資料的同人網頁）http:/www2u.biglobe.ne.jp/~rise/

福田 字

「成為《FF 8》的狂愛者！」

GP鈴奈小姐：

你好！是我IS啊！真是對不起，那麼久才給你寫信，（某人按：沒人希罕！）希望你見諒！IS近來狂愛上《FF8》，一知MS君回答了我的問題沒有，IS「差不多幾乎很快」就爆機了，由於這次在其中錯失了許多好東西，所以會再漂漂亮地再爆一次的。但在其中也遇上了很多可愛的事，如收油燈怪和仙人掌作「GF」，抓陸行鳥、尋寶、遇上可愛的外星人等丟；還有令人心酸的事，如在玲之家還上她的靈魂，看見Laguna空無一人的家；也有感人的事，像Squall救Rinoa的事等等，真叫IS百感交集，簡直要「KO」了，所以這是在瀕死狀態寫下的信，（？！）啊！還有，想請教一下教主大人，《GPM》有沒有出過一個叫「Tales Of Destiny」的GAME的攻略或介紹呢？約在第幾期？如果可以的話，把該GAME的聲優告訴我行嗎？還有，在《GPM》的某一別冊里我發現了一個白色頭發的大帥哥；（注：不是OROCHI）只知道是JALECO公司出的叫「DEVICEREIGN」的ASLG，教主大人可否告訴IS一些關於此GAME的資料呢？（什麼都好，只要是有關的就行）若有攻略的話是最好不過了！（一貪心！）在此先說聲謝謝了！

PS：M君，《FF 8》中在哪裡可取得多些「鳳凰羽毛」、「ゆうじおうのあかし」（召喚Moomba用的）、「聖戲田葯」和「英雄田葯」呢？那本右怪雜誌在哪裡可以取得？有什麼用處呢？怎麼用？一定要告訴我啊！謝謝！再見！

祝：能在中國大陸開辦「尊賣店」。

狂愛「KOF」及「FF8」的IS莎



TO IS莎

真是很久沒有收到你的信！近來好嗎？原來你愛上《F.F 8》，編輯部的MS都是呢！放心啦！她說已回答你的問題，你大可放心！

至於你想要《Tales of Destiny》攻略，就在GPM的65-67期有連載，至於其聲優的陣容非常強大，有綠川光、山寺宏一、井上喜久子、今井由香及玄田哲章等等。

接着你所說的遊戲是否Media Works的《DEVICEREIGN》？至於擁有銀髮的美男子，相信是說那位配角J.B.吧！很可惜GPM並沒有做此遊戲的攻略，只有少少介紹，約1999年2月尾至3月時推出的GPM裏，希望你能找到。

GP鈴奈 上

「聖戰之藥」、「英雄之藥」、「鳳凰羽毛」、「召喚Moomba」的道具全都可以在POCKET STATION中取得，其中「鳳凰羽毛」則可以精製出來，「聖戰之藥」及「英雄之藥」，除了用「CARD變化」之外，還可以從Seifer處偷到。

MS上

「我要傻鴨！」

Dear GP鈴奈小姐：

我是新移民。(真直接)

你好！來港已有兩年。而來港時第一本買的𢳂便是GPM(56期)，在鄉下時也曾買過，但因價錢昂貴(70元一本)，所以並不是每期都買。

我對你們GPM的每一個人都佩服得五體投地呢！記得初中時第一次玩《侍魂2》(真・侍魂)費盡心血也才打到第三個，但卻從朋友中看到GPM的攻略(已不太記得了…)跟着攻略打，竟然打爆機了！那刻我才知道原來世上真的有如此利害的一群人，同時也夢想有一天能成為這群人。

但人漸漸長中了，也變得成熟了。離開了家鄉，別過了一批好朋友後，現在我已經很少打機了，但仍然有買GPM，因為GPM帶給了我許多回憶。

第一次寫信來便向你提出問題，真不好意思！！

1) 請問PS版《Real Bout SPECIAL DOMINATED MINO》中如何可取得每個人的隱藏招式？又可否把每個人的「FINAL IMPACT」列出來？(最好有個完全攻略)

2) 這個問題就真的麻煩你了，由於我是第一次來信，並不知道正確地址該如何寫？(如問秘技的該寫給誰等等)所以唯有拜託鈴奈小姐代我問MS先生，在7月31日的第106期GPM中，第一頁的「Look！編輯TALKING的右下角「變成傻鴨的MS話——」中出現了一個「傻鴨」公仔，請問這公仔多少錢？在那裏可以買到？(詳細地址)相信我的信不會這麼快在GPM中出現，所以我已付上回郵信封，希望你能直接回信給我，因為我要在10月13日前把那隻傻鴨弄到手，真的拜託了。

第一次便問這麼多東西和拜託這拜託那，真不好意思。希望能早日收到你的回信，謝謝！

祝GPM銷量蒸蒸日上

GPM全體身體健康

新撰組鬼君組長

近藤 勇 上

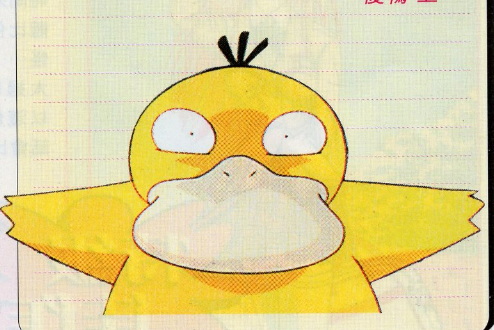
TO近藤 勇

你好！首先希望你夢想成真啦！另外、你所問的問題，小妹無法回答你的《REAL ROUT SPECIAL DOMINATED MINO》問題，因為小妹沒有玩過這遊戲。至於秘技；你可以直接寫信來「秘密技工」，並填上個人資料以及你所提供的秘技，這樣便可以。

GP鈴奈 上

基本上要買起傻鴨(即是本鴨)是非常困難的事(←現在來說)，因為MS都是在香港漫畫節時碰巧遇上本鴨，才以80元的價格買下，而現在因本鴨的存貨不多，所以……但你可以嘗試到一些大型的百貨公司找找，其實要買起本鴨並不容易，願主祝福你！阿門！

傻鴨 上



「努力啊！編輯們！」

Dear GP鈴奈及各大編輯：

你好！小女子第一次來信，有甚麼得罪(或錯字)，請多多包涵！

其實小女子本身是GPM的忠實讀者，由第1期開始到現在也有買GPM來看，由於一直都拿不出勇氣來信，所以…現在小女子已不能再忍了！

在GPM百多期當中，小女子看得出GPM的改變，尤其是在質素方面，過去的GPM內容明顯地不及現在的GPM這麼豐富，而且在排版方面，更加色彩賓分，其中小女子最佩服的就是各大編輯們的攻略，論詳盡度可說是全港之冠，這也是小女子支持GPM的原因之一。

不過可能近來推出很多遊戲週刊，令到GPM給人的感覺是資訊不夠快，在小女子的朋友中，也看到這個景象…但是小女子從GPM中看出，你們並沒有因此而氣餒，而且還更加拚命去做，真的很辛苦你們呢！請大家繼續努力啊！因為還有很多讀者支持你們的。

另外、請問鈴奈小姐你喜歡玩甚麼類型的遊戲？小女子就愛玩PUZ、RPG和音樂遊戲，而現在則玩POP IN MUISC 2。還有你除了打機之外，還會做些甚麼？其實小女子很想和你做筆友，可以嗎？

祝GPM達NO.1銷量

艾美尼

TO 艾美尼

真的很感動啊！原來GPM有這麼樣的讀者支持，很開心呢！小妹代GPM的編輯向你說聲多謝。的確、自從市面推出了這麼多遊戲週刊後，令GPM各編輯們都很苦惱，他們為了趕及別人而時常開夜，因為又要快；又要詳盡是多麼困難的事來，基本上是沒可能的，但是他們也拚命地做，真的很辛苦。

其實小妹甚麼類型的遊戲都喜歡玩(←除了H GAME)，不過就……(很差)，而在打機以外的時間，就會在家聽下歌仔，看電視與同學「煲下粥」，甚至有時會與朋友出外玩。最後小妹會自己聯絡你的，放心啦！^_^

GP鈴奈

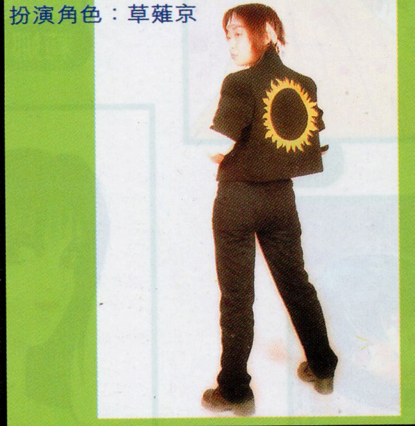
同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。另外、由於過往的Cosplay遊園地反應非常熱烈(←收到很多Cosplay相片)，所以決定在同人祭內加入「Cosplay相片區」，歡迎讀者們來投稿的。

Cosplay 相片區

扮演者：I.C星

扮演角色：草薙京



小道消息

大家有曾上過Internet？若是有的話通常會到那兒呢？小妹多數都會到一些有關GAME的網站，而最近卻有一位本地的SEGA RALLY愛好者，專門製作了一個本地的SEGA RALLY 2網站，內容非常豐富，本地的機迷一定要奉場啊！

網址：http://drive.to/srchk/

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。



館主：杉田里繪

在這幾天中，小女子收到不少各位的作品哩！在收到畫的時候除了很多謝各位的支持外，亦覺得各位的水準亦提高了不少，令小女子非常感動呀！另外，要說說刊登各位的畫除了是會看作品的質素作準則外，亦會視乎收稿的時間而定的，所以各位還未見到自己的作品請耐心等候啊！

瑞雲

很可愛的少女哩！利用MARKER上色的技巧很好，能夠表現出少女在各方面的層次感，我最喜歡就是她的校服和作背景的牆，另外地下也做得不錯呢！相信一定花了不時間來繪畫。可是女孩身體比例好像有些怪……而天空亦太過暗，若可以淺色一點的話會比較好。

特級佳作



KUPPY MOAI

很有少女風格的一幅畫，用色柔和讓人有一種舒服的感覺；而少女的頭髮亦塗很很漂亮。不過背景做得較為馬虎哩！另外右手邊的羽毛其實是可以不畫的，畫了反而影響了整幅畫的美感，這點可要留意了。

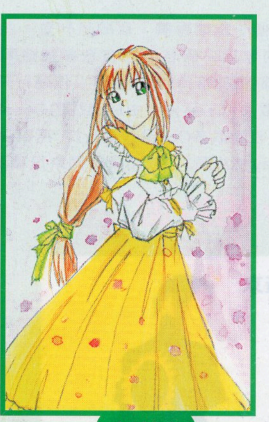
優異作品

SM・YEE

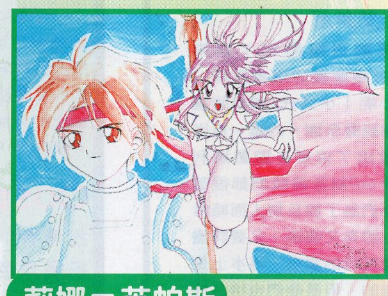
雖然只是用了啡色系列的顏色，基本上所用的顏色不多，可是就很配合此作的氣氛，另外輪廓線和利用線條作陰影亦能表達到此效果。人物比例也沒什麼問題，不過軚盤真的是和倒後鏡的距離是那麼近嗎？(^-^)

優異作品

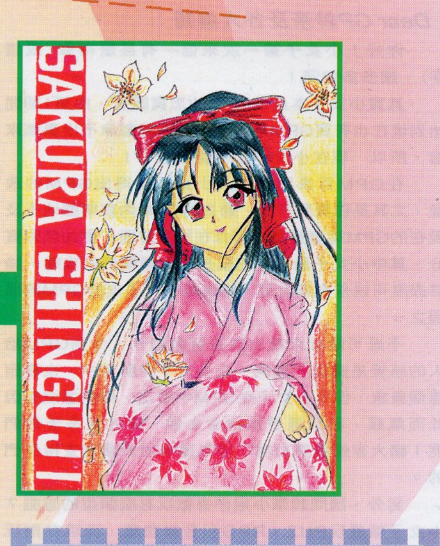




KIM



莉娜＝英帕斯

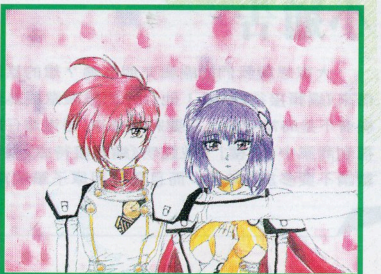


瓊



熊佳

傲



SAMMI





大菜糕

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

DONKEY KONG 1～3

TEXT：老殘玩家福田

猩猩家族懷舊三部曲

大金鋼，個名因乜解究響喵喵？

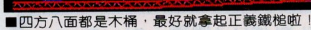
如果你有留意超任後期的遊戲，就應該知道任天堂那隻採用全Pre-render CG的橫向動作遊戲《SUPER DONKEY KONG》在日本之受歡迎程度是非常驚人的，而後來N64版的《DIDDY KONG RACING》亦不乏有捧場客。那時有不少機齡較淺的玩家認為DONKEY KONG是新產品，查實在八十年代初期牠老早已在業務用版本出現過，甚至是大家極度懷念、任天堂首部揭蓋兩層式咕片機(GAME & WATCH)《DONKEY KONG》亦是以這頭大猩猩擔任主角(雖然是歹角)。在備受注目的N64版《DONKEY KONG 64》推出之前，就讓筆者帶大家重溫紅白機時代大猩猩的歷史吧。



DONKEY KONG

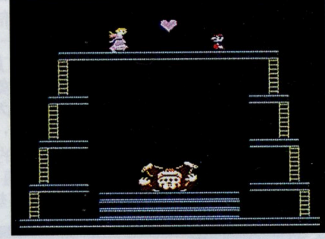
發售日：1983年7月15日
售價：4500日圓
製造商：任天堂

這是《DONKEY KONG》系列中最先登場的作品，機齡較高的朋友大概都曾經在遊戲機中心玩過它吧。別稱「英雄救英」的它玩法並不複雜，從名字已猜到是和拯救美女有關，玩者要在限定時間內通過版面到達被囚禁的女孩那裏才算過關，而每個循環則合共有3關，分別是需要躲避沿途出現木桶的版面、重視跳躍和回避彈弓鐵的版面與及要將全部鐵板連接口除去的版面，若取得掛在半空的大槌則可用它來擊碎木桶或火炎幽靈。順帶一提，玩者所操作的角色其實就是大名鼎鼎的瑪莉奧哩！



■四方八面都是木桶，最好就拿起正義鐵槌啦！


■需要留意上下移動的輸送台及火炎幽靈


■取得全部8個鐵板連接口便可過關


■瑪莉奧成功救回比自己高一倍的美女…

DONKEY KONG Jr.

發售日：1983年7月15日
售價：4500日圓
製造商：任天堂

不講不知，家用版《DONKEY KONG Jr.》其實與第一集同樣是任天堂紅白機推出時的同日發售作品，加上也曾經推出過咕片機所以別具談論價值。這次主角變成了小猩猩，由於父親奸計無法得逞故此被瑪莉奧捉住，為拯救父親大人小猩猩於是潛入佈滿機關的瑪莉奧基地，版圖方面全部共有4關，有比較簡單的攀爬樹藤、躲避不斷移動的電流和將綁着大猩猩的鎖全部解開等。雖然玩法很簡單，但有一個技巧可以教教大家，就是版圖內的水果並非純粹分數而矣，若看準時機便能利用它們破壞捕獸器或擊倒鳥群。


■今回輪到小猩猩做主角了，小心捕獸器


■可惡的鳥群會從天投下「飛蛋」


■在踏台不斷回轉的電流可用水果清除

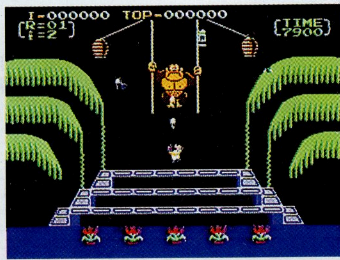

■只要把鎖匙推上去便可，但要留意鳥群


■瑪莉奧始終不敵猩猩兩父子

DONKEY KONG 3

發售日：1984年7月4日
售價：4500日圓
製造商：任天堂

《DK 3》的玩法與前兩作截然不同，主角變成一名除蟲工人，為對付企圖搶走美麗花朵的昆蟲而利用手上的殺蟲噴霧將敵人擊退。至於在幕後搞事的當然也是這隻大猩猩啦，牠爬着兩條繩索慢慢向下滑，兼且敲打左右兩旁的蜂巢令蜜蜂不斷湧出來，真是可惡極了。假如猩猩滑到繩索的盡頭就會掉下來，因此需要以殺蟲噴霧將牠趕回去，而遊戲亦設定了取得後噴霧威力大為增加之超級噴霧，玩者要善加利用。


■用殺蟲噴霧將猩猩趕回去


■超級噴霧的射程及威力都很驚人


■別讓昆蟲搶走花朵，兼且要注意毛蟲

Presented By：Yamadera Ryouga & KAN

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



彈艙1：羊太！知唔知你買緊邊隻股票呀？

Game：CLIMAX LANDERS 機型：Dreamcast

提供者：隊員「馬俊威」



玩開角色扮演遊戲的玩家，相信最頭痛的很多時就是「唔夠錢」或是「唔夠LEVEL」，而今次所刊出來的秘技將會解決你第一個煩惱，留心聽啦！

若先不努力，怎會有成果呢？所以首先得儲一筆錢去購入小遊戲「MINI GAME」。接下來便像遊戲機中心般，用金錢去換取金幣（代幣？），此時便是關鍵了！將換得的金幣儲入「SAVE」Visual Memory System內，之後便將之前的遊戲記錄讀「LOAD」出來，再次到賣小遊戲的店舖將金錢換成「金幣」，並儲入VMS內，只要不斷重複以上的行動，便能不斷增加「金幣」的數量。而有玩開遊戲的玩家，相信也知道這些金幣是可以對換回「金錢」的，不過這樣找換是會蝕息（蝕錢）「只值回原本的50%價格」，所以最少要做「金錢換成金幣儲入VMS」的行動3次才能「回本」，若想希望成為富公富婆而又不厭費時的話，絕對值得做。



彈艙2：新人陸續出場

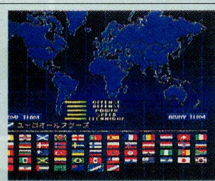
遊戲：World Soccer實況WINNING ELEVEN 4機種：PlayStation

提供者：隊員「WE4 FAN」+《遊戲誌》情報組

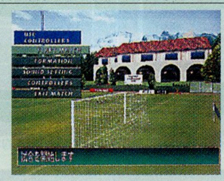
現在極度大Heat的足球遊戲，相信在大大小小的場內也有連番激戰，現在這遊戲有一些新的穩藏要素公佈出來，玩家們有否想過要用特別招數去出戰呢？有的話便要留意下面了！事實上當玩者達成一定的條件後，便會有一些新的隊伍、場地、模式之類，現在將其條件刊出。

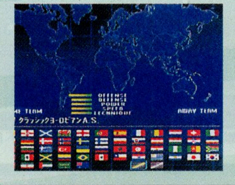
出現之穩藏物	條件
球隊Euro All Stars及World All Stars	於International Cup中勝出
球隊Classic European All Stars及Classic World All Stars	於International League中勝出
球隊Golden All Japan	於Olympic Mode中使用日本隊勝出
球場Club House	於KONAMI Cup中勝出
模式Extra Cup	取得所有Cup Gallery內的獎杯
於Exhibition Match中使用Master League的球隊	於Exhibition Match-Load Master Team中，將玩者的記錄連續LOAD兩次，接下再回到選擇球隊的話便能使用在Master League中玩者所育成的球隊作賽；又或者玩將玩者在Master League中所育成的球隊玩過一季賽事後，亦能可以在Exhibition Match中使用。
轉變隊伍球衣	於Training Mode時，按著SELECT掣來選球隊的話，便能令球員穿著AWAY的制服出場。

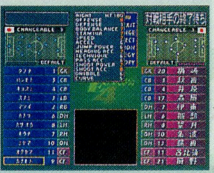














彈艙3：打完再有得打？

遊戲：新日本職業摔角鬥魂烈傳4 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個緊張刺激的摔角遊戲，你們「打爆」了沒，不過你們別放下戰鬥心，因為新的戰事即將開始，現在將各特別效果刊出。

電腦思考力改變

在選擇電腦與電腦之間對壘後，在比賽設定「試合設定」畫面時一直按著「L掣」來開始比賽便可。

裁判換人

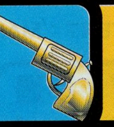
使用通信對戰「以外」的單人戰模式時，在進入賽事前按著特定的指令的話，便能改變出場的裁判，真是喜歡誰判就誰判，而指令則是：（所按方向一定是Analog桿）

所入指令	出場裁判
1P位的↑、2P位的↑	坂口征二
1P位的↓、2P位的↑	田中秀和
1P位的←、2P位的→	伊藤博子
1P位的→、2P位的←	遠藤のぞみ
1P位的↑、2P位的↓	小池祥繪

著名人物再戰江湖

除了現役人物外，遊戲內亦會有以往在摔角界著名的摔角手出場，而他們是需要一個特定的條件才會出現的；不過教授給玩家們一個簡單的方法便能令他們出現，並且使用他們，就是按指令了！在標題畫面出現時按鍵是：

著名選手名稱	輸入指令
L、X、Y、A、B、X、Y、R	アントニオ豬木
L、X、B、X、X、B、X、R	坂口征二
L、X、A、Y、B、X、A、R	SASUKE
L、X、A、X、X、A、X、R	タイガー服部
L、X、Y、X、X、Y、X、R	田中秀和
L、X、Y、B、X、Y、B、R	長州力
L、X、Y、A、X、Y、A、R	マサ・サイトー



彈艙4：超級密碼？

遊戲：魔界村for Wonder Swan 機種：Wonder Swan

提供者：《遊戲誌》情報部

這個一直被喻為極高難度的動作遊戲，相信有很多玩者也玩到灰心喪志，不過不用灰心，現在提供一些秘密讓玩家們輕輕鬆鬆的玩下去，雖然這沒挑戰性但總好過打到沒癮；另外若按特定指令的話，亦能得到同樣的效果，今次亦會同時刊出。（所刊出的Password事實上在遊戲中達到特定條件便能看到）

Password	指令	特別效果
DPSRJINH	Y2+Y4	在Option中將指標移至EXIT後再按指令便能自由選版
2OJ44JFF	B+X3+Y3	立刻裝備到盔甲與對最後Boss用的武器，但記著裝備著盔甲時是無效的
YYERKGTY	A+X2	版面中不會有敵人出現，但Boss例外
PSGSNEWR	A+X4+Y2	版面中「所有」敵人均不會出現
PLMGPHTJ	A+X4+Y1	對於敵人和敵人的攻擊會無效「無敵」，但Boss例外
DOTRXHDN	B+X1	完全無敵

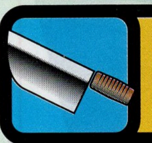


彈艙5：哇又有人滾落山變雪球了！

遊戲：COOL BOARDERS BURRRN 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個有這麼多古怪賽道的滑雪板遊戲，事實上是有第六條賽道的，不過基本條件是要先在「Free Light」模式中令第五條賽道出現，至於有關條件可翻查以往秘技；只要達成這個條件後，便需再次於「Free Light」模式內，可以在「Time」、「Trick」、「Total」中任何一個項目也可，在所有賽道上取得第一位，之後便能玩第六條賽道。



彈艙6：一直以來的秘技再次無限復活

遊戲：實況日本職業足球聯盟1999 PERFECT STRICKER 2 機種：N64

提供者：《遊戲誌》情報組



在N64上大受歡迎的足球遊戲，萬萬估不到連KONAMI的通用秘技指令在此處也通用，今次便將遊戲的秘技們刊出。

International Match

一般來說這個模式要在經過艱苦的比賽，勝出後才能取得，不過現在只用一個簡單的指令便能令它出來，方法就是於標題畫面時，按C掣（即黃色掣）的←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、B、A、Z+Start，成功的話便會聽到一段聲音，進入遊戲後便會發覺到模式選擇中多了一項International Match。

日本球星任你用

著名的日本球星「中田英壽」相信很多人也知道的，事實上在遊戲中他也能被創造出來，只要在創造球員中選定一定設定便可。

位置：MF
姓名：中田
聲音：背番號でコール
面形：在3P位置上段由左數下去第32個
身高：175 cm
體重：72 kg
鞋類別：3
擅長足：右腳

頭認真大模式

另外一個就是出場的所有球員均會變成十分有趣的大頭公仔，方法亦十分簡單，就是於標題畫面時，按C掣的↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、B、A、Z+Start，成功的話便會聽到聲音，進入遊戲後便會球員十分可愛。

著名球會立刻入會

這個則是可以在遊戲中立刻使用到外國的著名球會，方法就是於標題畫面時，按A、C↓、C→、R、L、C↑、C←、B、Z+Start，成功便會聽到聲音，進入遊戲後便能使用外國球會。

日本人的夢幻組合



這則是可以使用「日本的夢幻隊」和「外國夢幻隊」，方法就是於標題畫面時，按（十字掣）↓、↓、↑、↑、←、→、←、→、A、B、Z+Start，成功便會聽到聲音。

古怪新面孔

這則是可以在遊戲中，創作球員時使用隱藏面孔，方法是於標題畫面按Z、Z、Z、R、R、R、L、L、L、↓、↑、A、B、Z+Start，成功便會聽到聲音。

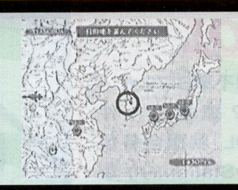


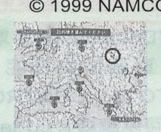
彈艙7：這是甚麼！

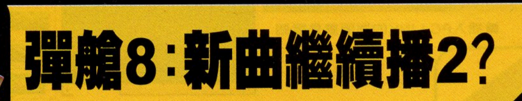
遊戲：SOUL CALIBUR 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個可說是超過100%移植的格鬥遊戲，相信有很多玩家也會玩過其有趣又刺激的「MISSION BATTLE MODE」，而事實上在地圖中兩有兩處隱藏地點的，不過各位只能用圖輔助，而且最重要是聽到有「指到地方的聲響」出現的話，便是該地方的所在地。







彈艙8：新曲繼續播2？

遊戲：POP'N MUSIC 2 機種：Dreamcast / PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

一個可以同時多人遊玩的音樂遊戲，當然也是共同秘技的隱藏樂曲，不過出現條件沒有這麼變態，現在將出現條件刊出。

首先在本集遊戲中是有一位新人物出場的，她名叫CINDY的，就用她來玩吧！至於第一首曲，選「NEW WAVE」吧！當過版後其中一首隱藏歌曲「NEW FORK」便會出現，就是這麼簡單。

另外一些歌曲另需特別的條件才會出現，現在將方法刊出，有興趣的不妨試一下聽歌也好。

歌名	出現條件
CUTE	將Beginner Mode內可以選擇的兩首歌曲也通過（Clear）的話，之後在任何一個模式中均會在第一首曲時出場。
SEXY GIRLS	第一曲選「ABAN POP」、第二曲選「EURO QUEEN」或「DISCO QUEEN」通過後便會在第三曲目中出現。
AKIBA	先要令馬拉松模式出現，之後完成基本馬拉松難度後，下次便會在第一曲目中出現。
ROUNGE	在樂曲「neoako」中取得80%以上的GREAT，之後在第二首曲中取得85%以上的GREAT。
J-R&B	在第一或二首曲中，所取得的GREAT、GOOD、BAD的數目的第一個數位要是3或5或7（變態！）

此外玩家若在ORIGINAL MODE中選FREE將所有樂曲玩過一次後，會出現另一個原創模式，至於是甚麼則留待組員自己去觀賞。





彈艙9：有有用的、有冇用的

遊戲：實況POWERFUL職業棒球'99開幕版 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

閑話少說，反正沒多版位，今次先想說的是突然出現隱藏模式。在育成模式中是需選擇所加入的公司的，就在選擇畫面時，連續不停的按下↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L1、R1、→、→、←、←、L1、R1，這樣便會突然多了三間公司可讓玩家選，而隱藏模式「冥球島編」也會同時出現。

另外有一些好像對遊戲沒多大用處，但頗有趣的秘技讓玩家們過過癮。



秘技	出現條件
可以在地方球場進行比賽	在模式選擇畫面按下↑、↑、↓、↓、L1、R1、L2、R2、Select便可
使用Tourment模式進行比賽	在開始League第一日時按下Start便可
查看到真實選手的特殊能力	於查看畫面時按下↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、Start便可
查看99年4、5月公式戰記錄	於98年公式戰記錄表示的畫面按下Select便可
查看公式戰記錄說明	於公式戰記錄表示各部門最高10位畫面時，將移標移到想看的地方按下Select便可。

TEXT：MARKS

遊戲配件睇真啲

SEGA在98年發售Dreamcast之後，直至現在亦已經差不多一年了，不過各位有否覺得除了SEGA自己推出的那些之外，市場上的其他Dreamcast配件太少了呢？如果覺得這樣的話，今次筆者所介紹的兩件Dreamcast配件就適合各位讀者了。

NEXUS（4Meg）

Dreamcast的配件中最重要的除了手掣之外，其次當然就是擁有200個SAVE BLOCK的VMS，但由於Dreamcast遊戲所佔用的SAVE BLOCK實在太多，所以往往都令使用者心痛刪除SAVE DATA，或用百多元購買多一張VMS。今次介紹的其中一件配件就是儲存容量比SEGA推出的VMS多出三倍的NEXUS（Dreamcast的SAVE CARD），因為其當中使用的容量是VMS（1MB）的四倍—4MB，不過其會分成四個VMS的介面，而當其中一個介面完全被使用時，讀者只要將按NEXUS側邊的小按鈕更換至其他介面。

另外讀者可利用NEXUS所附送的PC LINK，將MEMORY CARD連接至電腦，再把MEMORY CARD中的SAVE上載至電腦儲存，而且讀者更可以以電腦來自行更改其中的一些資料。



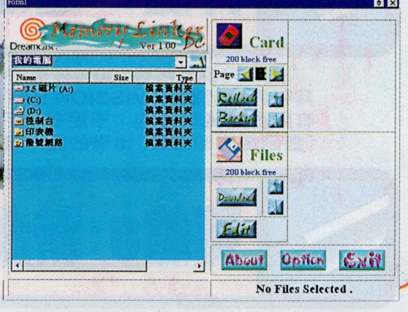
■Dreamcast SAVE可以放在電腦裏

■這是4MB MEMORY CARD



■按黑色的小按鈕便可設換另一個VMS介面

■插入PC LINK的插頭就是這個



■安裝電腦軟件才可進行上載

TOTAL CONTROL

各位讀者有否覺得Deamcast的手掣不單SIZE大，而且於某些遊戲中更難於操控呢？這樣另一件Dreamcast新配件「TOTAL CONTROL」就適合各位了，因為這個轉換器可以讓讀者以PlayStation的手掣來遊玩Dreamcast，所以以後讀者便不用擔心進行四打遊戲時沒有足能的手掣了。

除此之外，這個轉換器更會對應PlayStation Dual Stock的ANALOG及震動功能，這樣不用購買Dreamcast的震動PACK，可以享受極級體感。在轉換器的旁邊更設計了一個需要額外電力時使用的插位，以及令轉換器切換為支援PlayStation用的軟盤控制器的開關掣，讀者便可以體驗擁有腳踏器的軟盤。





■終於成功連接

■這就是電源插頭及支援開關掣

■駁上之後便可立即使用

■遊戲真的可以順暢地進行

TOTAL CONTROL
PSX™ Compatible Controller Adapter For DC
NEXUS 4 meg
(DC compatible memory card)

TOTAL CONTROL

PSX™ Compatible Controller Adapter For DC



Description

Total Control is a PSX™ compatible controller adapter for DC, allowing PSX™ compatible controller be used on the DC console. Any PSX™ compatible controller can now work perfectly on the DC, including PSX™ steering wheel controller. Best of all, DC games that support rumble functions will make PSX™ 'Dual Shock™' compatible controllers rumble without extra accessories. With the Total Control adapter and 'Dual Shock™' compatible controllers, DC games can save money as there is no need to buy new DC controller and DC rumble pak.

Total Control 是一個能夠將 'PSX'™ 手掣用在 DC 遊戲機上的轉換插。任何 'PSX'™ 手掣都可以對應用在 DC 機上，包括軚盤。所以 'PSX'™ 震動系手掣在不須要其他配件的情況下，亦能完全對應 DC 的震動遊戲。擁有了 Total Control 震動系手掣的 DC 玩家，就可省下一筆金錢不用買一個新 DC 手掣和震動配件。

Features

- Adapter that allows PSX™ controllers be used on the DC.
- Supports all PSX™ compatible "Dual Shock™", non "Dual Shock™" controllers and steering wheel controllers.
- "Dual Shock™" compatible controlleres will vibrate with DC games that supports rumble function when used with "Total Control" adapter, no extra accessory is required.

Please visit us on 12-15 Oct, 1999 Hong Kong Electronic Fair, Booth No.:5K35 at Hong Kong Convention and Exhibition Centre

NEXUS 4 meg

(DC compatible memory card)

Description

The Nexus memory card is a revolutionary memory card that has a built-in connection port allowing direct connection to the PC. Upload and download saves between Nexus memory card and PC. Hundreds and thousands of game saves can easily be stored on the PC. E-mail the saves of the latest game conquered to anyone on the internet. You can also upload or download game saves from the internet. Everyone can have your saves and you can have everyone else's saves!

Nexus記憶卡是一張能夠直接接駁到電腦的革命性記憶卡。上載或下載檔案到電腦或記憶卡，讓玩家可自行儲起自己最重要的檔案在電腦上。透過E-mail將檔案傳給朋友或從其他網頁中下載檔案。讓玩家們分享大家的遊戲成果。

Features:

- 4 memory banks, memory size is 4 times the size of the original VMS
- True 4 Meg memory card, no data compression
- Built-in port allows direct connection to PC
- Archive your game saves on your PC hard drive
- E-mail game saves to other gamers•Download game saves from websites and newsgroups
- Transfer saves from your PC to other Nexus memory cards
- Copy and reformat memory cards



Colour Options Available

Clear White, Clear Violet
Clear Green, Clear Orange, Clear Pink, Clear, Clear Blue, Clear Blak

Compatible with DC



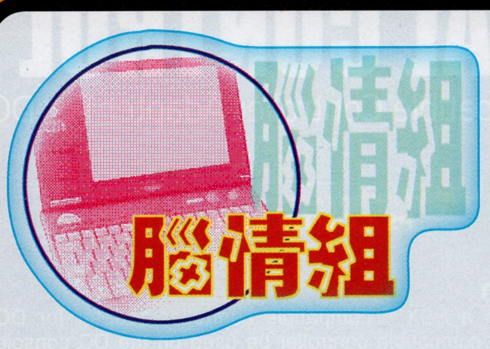
怡汎有限公司
EASY MARK LIMITED.
九龍長沙灣青山道 501-503 號
國際大廈1 字樓 B1 室
Flat B , 1/F, International Industrial Building,
Nos . 501-503 Castle Peak Road , Kln .
Tel: 2748 7023, 2748 7015 Fax: 2387 9849
Internet Home Page: www.ems-ind.com.hk
E-mail: emsindlt@ems-ind.com.hk

Sole Distributor for Singapore:



Superior Technology Pte Ltd
587 Bukit Timah Road
#03-05 Coronation Shopping Plaza
Singapore 269707
Tel: (65)463-8749 Fax: (65)463-8759

Superior Technology (Hong Kong)
Unit 3, 11/F., Celebrity Commercial Centre,
64 Castle Peak Road, Kowloon.
Tel: (852) 2632-7671 Fax: (852)2632-5375
e-mail: trade@superior-acc.com
Internet Home Page: www.superior-acc.com



AMD大躍動

AMD近日宣布推出多款更高速度的移動型AMD-K6-2-P及移動型AMD-K6-III-P處理器，使AMD的移動型處理器系列陣營更加鼎盛。

移動型AMD-K6-III-P處理器目前有450、433及400MHz 等不同速度可供選擇，而移動型AMD-K6-2-P則有475、450及 433MHz等不同版本。AMD將繼續推出業內唯一一款可同時支持100MHz等先進技術的移動型處理器。移動型AMD-K6-III-P/450處理器在運行Windows98及WindowsNT時不但可發揮市場上最卓越的性能，而且在接受 Ziff-DavisInc.的CPUMark99基準測試時，其性能更較Intel目前最高性能的移動型處理器--PentiumII處理器優勝百分之四十五以上。移動型AMD-K6-III-P處理器亦采用AMD的3DNow!技術，使系統執行3D圖象處理、DVD播放以及語音識別演算法等應用程序時可以發揮更高的性能。(IKI)

出手喇!富士通終於要出手喇!

USB介面為現時的大趨勢是人所共知的事，例如一班設計師必用的MO機為例，行USB介面的款式現時都已經有不少選擇，不過大部分也是由日本細廠出品。其中富士通一向也是以製造MO機聞名天下，試問看見同行蠢蠢欲動的舉動，她又怎會甘心被細廠搶盡其風頭呢！所以富士通今次就一次過出夠五部，還包括了USB、Firewire和Parallel之介面！

Firewire(IEEE 1394)介面擁有高達每秒400Mbits的資料傳送速度，而且與USB介面一樣，支援可即插即用，是一部為專業的多媒體圖象處理用家而設的MO機。富士通今次亦一次過推出兩部採用Firewire介面的MO機，分別是一部最高支援1.3GB，以及另一部支援640MB容量格式的MO碟。這兩部MO機的外殼亦採用一個全新設計，銀色底面加中間透明藍，而且一樣可以直立橫放，相當有型！1.3GB型號定價將係$6,300，640MB型號就暫時未定，大約會在月尾推出。(IKI)

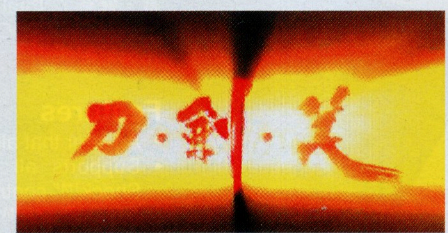
足有1GB的PC CARD

由Calluna Technology推出的Callunacard，雖然為一張1.8吋厚Type III PC Card，但卻能為用戶帶來1,040MB的容量，是現時容量最大的PC Card硬碟，亦是同一重量單位下能提供到最多MB數的產品。Callunacard主要供筆記簿電腦使用，只要在Windows 98環境中，便可以在不需驅動程式的情況下使用它，並能有每秒3.7MB至5.9MB的傳輸速度，價錢方面，約499美元，有興趣的朋友可以在它的網頁http://www.callunacard.com內訂購。(IKI)

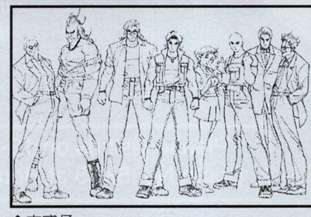
新款美版VAIO Z505RX登場

美版Sony VAIO機的速度雖然會比日本版慢一點，不過對香港人來說，跟機用英文版Win98始終也較方便，最少使用中文Win98也不怕軟件不對應，而且又不用對住個日文鍵盤來估估娭！新款美版VAIO Z505RX將於日內到貨，行Pentium II 400跟機有128MB記憶體連Memory Stick插槽，暫時也算是薄裝美版VAIO的頂級型號，有興趣的朋友記得留意！(IKI)

多套港產漫畫入侵中文PC



◆刀劍笑


◆古惑仔

經過多年努力，港產漫畫終於也抬起頭來！繼《龍神》及早前介紹過的《天子傳奇》外，現在還有不少港產漫畫已開始進行開發的工作，包括以RPG形式表達的《刀劍笑》、ACT＋RPG的《六道天書》、在暑假大出風頭之作《中華英雄》以及曾被拍成多個系列的《古惑仔》，據悉，其開發進度也甚為理想，其中《古惑仔》更是以第三身視點來進行的3D動作遊戲，加上連招系統，讓人更能感受其刀光劍影的世界。(IKI)


◆六道天書


◆中華英雄

龍神與幻魔


■黃先生都話龍神係好嘢！


■陶先生正介紹龍神的好玩之處

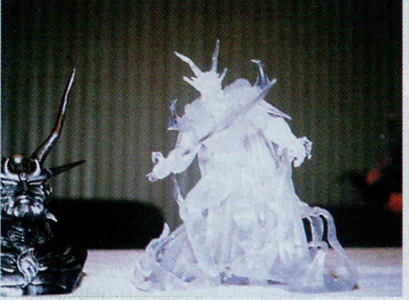
在龍神發報會當日，除了視覺、Gameone和新聞界之外，亦邀請了玉皇朝主席—黃玉郎以及《龍神》漫畫主筆—邱福龍出席，而且更由Gameone主席—陶滿慈先生為兩位介紹這個遊戲。

在龍神發報會的開始時，便公佈一個令每個焦急的龍神FANS失望的消息，原定於本月15日發售的《龍神》卻因台灣地震而延期11月11日，但另一方面視覺和Gameone更會每賣出一盒龍神，便捐出台幣$10幫助台灣的災民，真是樂善好施。今次《龍神》不單會推出平裝版，而且將會在香港推出限量2000套的特別版，其中更會附送水晶膠龍神模型。

陶先生在講解《龍神》的時候，更透露Gameone除了在2月發售的《求婚365日II》之外，亦計劃在明年推出育成遊戲—《女皇騎士團》、3D REAL GAME RPG遊戲《永恆傳說》，另外還有三套由日本漫畫、SLG動畫，及本地武俠小說改編而成的電腦作品。(MARKS)



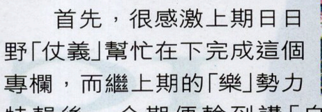
■邱福龍講解《龍神》概念由來


■ 這個就是隨特別版附送的水晶膠龍神模型

TEXT: IKI

自助旅遊網頁大推介
GP旅遊，在乎你感受！







首先，很感激上期日日野「仗義」幫忙在下完成這個專欄，而繼上期的「樂」勢力特輯後，今期便輪到講「自助旅行」了。所謂「讀萬卷書不如行萬里路」，相信不少年青人也很想到外國留學或旅行，一來既可擴闊自己眼界，二來亦可嘗試學習獨立；也許有讀者會認為現在才說「旅行」未免有點不合時宜，然而諸位亦須知道在12月的寒假正值是旅遊的「黃金季節」，故此，假使現在便開始搜集有關該地方的資料亦不會言之尚早，況且「求人不如求己」，今天在互聯網上的資訊已是非常發達，故何不自己動手在INTERNET上找尋相關資料，說不定會有意想不到的收獲呢！以下，我們將就不同國家的資料，各揀選一個網頁作介紹，希望大家也會喜觀罷！

日本篇－全國旅SODAN

http://www.nihon-kankou.or.jp/

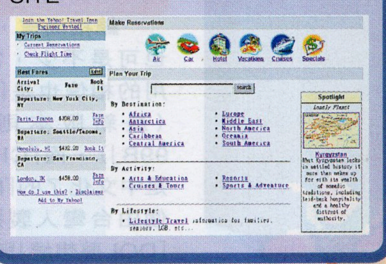
相信大家也很想到日本一行罷，這個「日本觀光協會」的公式homepage，內容包羅有，除了一般的觀光景點介紹，更有住宿、交通及天氣等資料，到日本旅遊前必到的WEB SITE。



紐約篇－YAHOO NEW YORK

http://ny.yahoo.com/

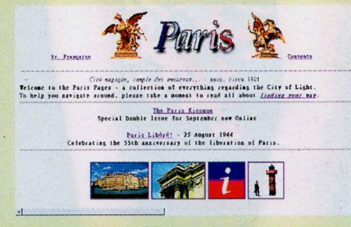
紐約最大的瀏覽網頁，內容包羅有，除了一般的觀光景點介紹，更有當地節日情報、更有住宿、交通及天氣等資料，此外更有最大的LINK SITE。



巴黎篇－PARIS

http://www.paris.org/

內容非常充實的瀏覽網頁，包括巴黎各大酒店住宿及食肆資料的LINK SITE，此外又有購物SHOPPING好去處及娛樂情報等，用家可用英語或法文來顯示內容。



意大利篇－IN ITALY ONLINE

http://www.initaly.com/

一個LINK SITE極多之網頁，除了一般的觀光景點介紹，更有當地節日情報、更有住宿、交通及天氣等資料，同時更有行程介紹，去意大利旅遊前最好在此搜集資料。



夏威夷篇－HAWAII

http://www.gohawaii.com/hokeo/

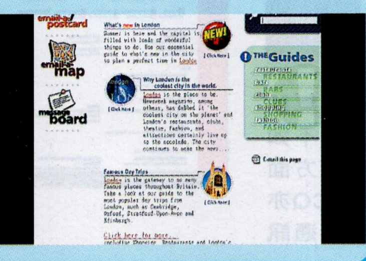
提到夏威夷不知大家會想起甚麼，夏威夷Tee抑或陽光與海灘？這個網頁內包含了當地節日情報、住宿、交通及天氣等資料，同時用家更能選擇以日文或英文來瀏覽。



倫敦篇－LONDON TOURIST BOARD

http://www.londontown.com/

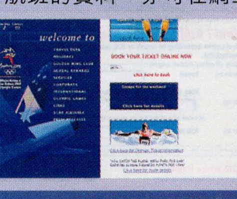
網頁內容包羅有，包括酒店住宿、購物SHOPPING好去處、食肆資料及娛樂情報等，更有倫敦街道地圖，此網頁的資料由《TIME OUT》雜誌提供。



澳洲篇－ANSETT AUSTRALIA

http://www.ansett.com.au/

網頁的資料由「ANSETT」（澳航）提供，故此大家在網頁內可查詢各航班的資料，亦可在網上訂機票。其中的「TRAVEL PARTNER」為你提供不少有用情報，亦可下載有關澳洲旅行情報的檢索資料。





TEXT: IKI



基本知識篇

不經不覺，CYBER 激腦隊已為大家介紹過不少十分基本的電腦應用概念，由最先的購買電腦以至近期有關BROWSER的介紹，相信各電腦初哥也應該開始對電腦有了最起碼的認識。有鑑於此，本欄由下期開始則會介紹一些較為深入層面的電腦知識，進一步提高玩家對電腦的應用技巧。而今期我們則會循例介紹另一個基本電腦軟件程式，一個差不多係人都有用過的通訊方法-「ICQ」。

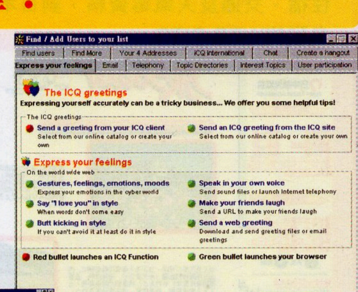
WHAT's ICQ

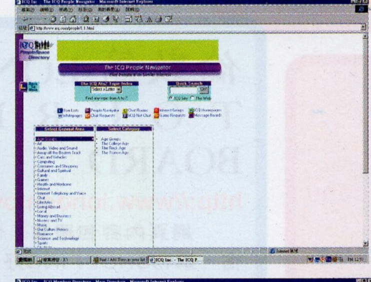
「ICQ」亦即一般人泛稱的「網上傳呼機」，主要作用是透過INTERNET在網上互相傳遞訊息(SEND or RECEIVE MESSAGE)，與E-MAIL不同，ICQ的最大好處是能即時回應，無論訊息的發放或接收也不如E-MAIL那樣慢，手續方面亦非常簡單。因此，ICQ亦是現代人最多採用的通訊及交友方法。



ICQ有幾多種?

總括而言，ICQ的版本也可是不少，當中較多人用的相信也是「ICQ 99A」(最新版本則為「ICQ 99B」)，而「CICQ」其實即是中文化了的「ICQ」，是一個由台灣人製造的程式。「DOL夢想線」與ICQ極為相似(抄!?)，同樣也是由台灣人製造的程式。此外，亦有由MICROSOFT製作的「MSN MESSENGER」及NETSCAPE專用的「AOL MESSENGER」。







ICQ 99A

為最多人採用的軟件，(由於「ICQ 99B」十分多BUG)由於其普遍性極高，因此我們將集中介紹此軟件的內容。首先，使用者可以在http//www.icq.com的網頁內download。「ICQ 99」的其中一大特點，就是可以在個人INFO上加上閣下英俊／美麗的「車頭相」。而接收MESSAGE方面，若使用者覺得該段MESSAGE十分有趣，透過「MESSAGE-FORWORD」功能可以讓使用者只要按一下「FORWARD」便可向朋友廣泛發出該段有趣的MESSAGE，然而卻只限於CONTACT LIST內的人物。

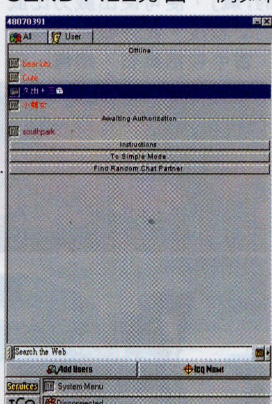
「SEARCH ENGINE」功能可幫助使用者搜尋其他人的資料，例如我想搵阿ROBERT，只要在「SEARCH ENGINE」上輸入「ROBERT」一字便可。(亦可是ICQ NO.、FIRST NAME、LAST NAME、NICK NAME、E-MAIL ADDRESS)

我想SEND HOME PAGE俾朋友喎····

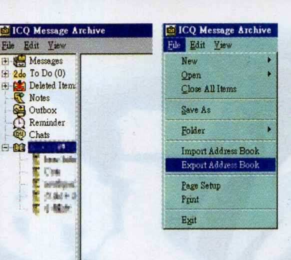
另外，各位用家可以透過「URL」來SEND HOME PAGE給朋友，對方只要在「URL」訊息內一CLICK便可瀏覽該網頁。至於VOICE MESSAGE方面，只要在「VOICE MESSAGE」內選擇「RECORD」指令，再向咪講說話，錄音後便可將該段說話傳遞給他人。

其它特色

先前已提及過的CONTACT LIST，當中用家可以將LIST內的人名(包括其ICQ NO.)傳遞給他人。此外，在SEND FILE方面，例如你想把某些檔案傳遞給他人，只要按「FILE」指令，在選擇好要傳遞的檔案後，再按「SEND」指令便可把資料檔案傳送給目標收件人。(只限於CONTACT LIST內的人物)。



另外，在「ICQ 99」中最大的一個特點就是新引進的「分GROUP」功能，某些時候如我們的CONTACT LIST內有太多的人，又或遇上一個情況可能是你圈子內有兩個相同名字的人物，透過此項功能，閣下可把CONTACT LIST內的友人分門別類，那些是同學、那些是隕友····

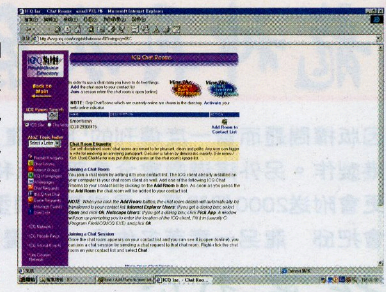




我部腦DOWN咗，咁係咪代表乜都冇？

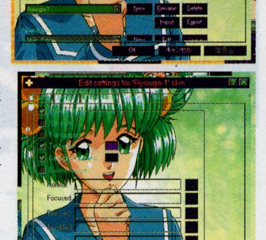
通常有玩開電腦的用家也會有機會遇到上述問題，如果把整個HARDDISK FORMAT的話，當中內部記憶的資料也會因此溜失。而「ICQ 99A」則正好針對此問題，當中幾乎大部份的ICQ 資料也是會自動儲存在一個叫「NEW DB」的內「DIRECTORY」。故大家只要予先準備了BACK UP工具，到底便不怕溜失了CONTACT LIST內長長的資料。

CHATROOM



只要選擇了「CHATROOM REQUEST」的指令，畫面上便開啟了一個黑色框，只要對手沒有拒絕(REJECT)，這時便可容納2人或以上在「CHATROOM」內進行即時應對的對話。另外，如有人在途中有興趣JOIN入CHATROOM對話，只要按「CHATROOM REQUEST」便可，當然，你是有權拒絕的。

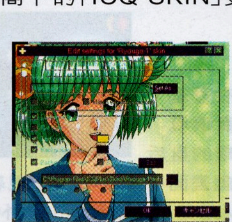
ICQ PLUS



原理與WINDOWS中換WALLPAPER一樣，主要是幫ICQ內的介面(ICQ SKIN)「換樣」，閣下可從多處地方下載相關的「ICQ SKIN」圖象，隨閣下喜好加入喜愛的動漫畫人物樣作為介面，令到閣下的「ICQ SKIN」更具強烈的個人色彩。例如《心跳回憶》中的館林見晴等。









小心！ICQ的陷阱

以下雖是老生常談的話，但亦是筆者肺俯之言(廢府之言)，眼見現在ICQ的應用已日漸普遍，甚至不少人把「RANDOM CHAT」視之為一種交友途徑。在下並不是反對以ICQ結交朋友，只是眼見不少少男／少女與在ICQ上新識的網友「拍拖」，而換來的結局卻是····但其實這是十分危險的，所謂「唔知頭唔知路，遲早呃埋你入局」！各位還是為小心為妙。

TEXT：MARKS



製造商：Gameone
發售日：11月11日
售價：98港元、198港元(限定版)
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows95/98

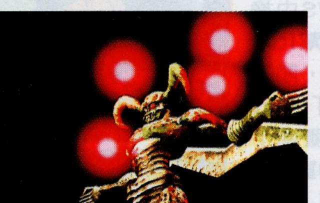
龍神再次發出正義之光

以《魔法軍團》而得到各方面認識的Gameone繼《小叮噹大富翁》後，終於有由香港漫畫改編而成的電腦遊戲作品，而這套漫畫就是大受香港漫畫迷歡迎，但因版權問題而曾一度停刊的「邱福龍」作品—《龍神》。整套《龍神》由遊戲開發至遊戲角色配音全都是香港製作。另外這遊戲會分為普通版和限定版兩個版本，而遊戲封面會由邱福龍重新繪畫，而且限定版更會附送2000個限量水晶膠龍神模型。今次《龍神》的故事可以說是漫畫的外傳，不單會加入如大長老的原創角色，而且其中更會把邱 龍另一套著名作品—《小魔神》的人物放進遊戲之內，這樣玩者就可同時控制兩套極富個性的漫畫角色進行遊戲。



故事內容

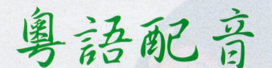
故事敘述宇宙之中，有四位守護著宇宙四方天界的超級戰士，分別是龍神、虎帝、朱雀及玄武四人。由於神中神的離任，守護定天儀的重任便落在龍神身上。可惜性格凶殘的虎帝卻為此而與三位戰士反目。



同時在另一方面，宇宙邪惡力量—「幻魔」的勢力日漸強大，他不單企圖統治宇宙，更希望突破時空，藉此取得有史以來的最強力量。當幻魔正要突破時空到達未來之際，幸得身處未來世界的冥泣阻擋，而幻魔因不敵而逃回現世。冥泣明白到雖然幻魔暫時不是他的對手，但日後若幻魔變成「完全體」時便會天下無敵。為了阻止幻魔進化，冥泣指派幾名手下穿越時空，來到現在的地球消滅幻魔。

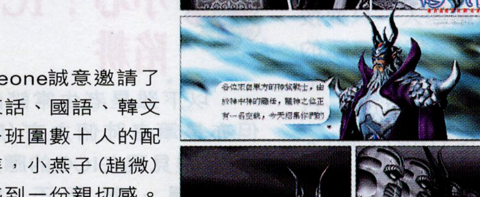
龍神等人一方面要應付幻魔的來襲，另一方面又要解決與虎帝之間的恩怨，形勢相當不利，幸得冥泣派來的疾電、蝙蝠和柏蘇幫手才勉強一一化險為夷。可是幻魔最後仍然成功變身為完全體，雖然冥泣出現相助，但眾人仍然不敵，最後……

場景設計



《龍神》的故事設定發生在香港，因此場景設計大量參考了真實環境，例如大嶼山的天壇大佛、中環的皇后像廣場及香港新機場等。遊戲畫面不單以45度俯視表現，而且場景、人物及法術招式等全都以3D繪圖技術製作，另外各種攻擊招數亦以大量動畫來表達，令玩者更能體驗龍神中的精髓。

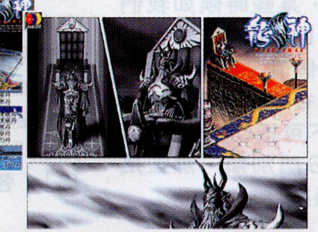
粵語配音



為達至最佳的遊戲表現效果，Gameone誠意邀請了一班專業配音員為《龍神》配音，共有廣東話、國語、韓文及日文四個版本，其中廣東話版本更由一班圍數十人的配音員進行配音，而他們中更有曾為劉德華，小燕子(趙微)等配音的配音員，所以香港的玩者都會感到一份親切感。

遊戲系統





Gameone今次在《龍神》中採用了佈署時可得心應手的「目標預視系統(TFS)」、早期《精武戰警》引入的「硬食系統(DHS)」及以嶄新的漫畫表達形式來交代故事情節的「漫畫表達系統(CES)」三個系統。

終於出手



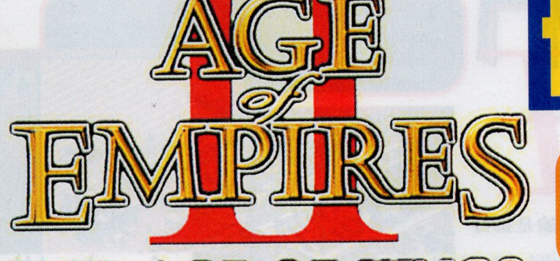
《龍神》的攻擊系統除了一般稱為「武技」的長、短距離攻擊外，每個人物都有其必殺技攻擊，只要人物有足夠的「氣」，便可使出威力比武技大一倍或以上的必殺技。此外遊戲設有三十多種「特殊技」，當中包括黑石、絕電、幻火、極冰和神光五大攻擊系，每一種都有其獨特的攻擊效果。此外隨著故事劇情的發展，某些個別人物還會有威力強勁的「合擊技」，用來對付比自己厲害好幾倍的敵人絕對一流。







TEXT: MARKS



世紀皇帝之戰正式展開

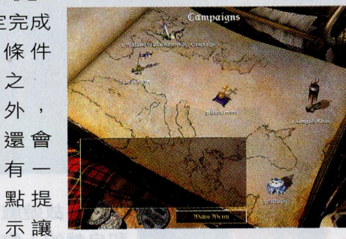


製造商：Microsoft
發售日：9月27日
售價：54.95美金
遊戲類型：REAL TIME SLG
系統需求：Windows95/98



眾人期待已久的99年Microsoft大作—《AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KING》終於在27號正式發售，由於這作品的發售日期一直像謎般，所以今次突然的發售相信已令不少人大為興奮。另一方面，因行貨還未正式發售的關係，現在於市面上售賣的水貨出現炒賣的情況。今集《AOE》不單畫面精緻了，系統亦改進了不少，最低限度玩者都可一眼便知道自己的房屋數目是否足夠，而今次華麗的建築物及完善的系統相信令另一次《AOE》熱潮立即吹起。

故事發展



今次第二集會採用以任務形式進行的玩法，而William Wallace、Joan of Arc、Genghis Khan、Barbarossa、Saladin五個民族都代表任務的難易度，當然每個民族都不會只得二至三個任務。每個任務中不單會有特定完成條件之外，還會有一點提示讓玩者可以更容易完成。



選擇民族



雖然今次可使用的民族比第一集為少，但它們都是人人所熟悉的大民族，如東羅馬帝國、波斯、土耳其、維京等。其中比較特別的當然就是可以使用我們的民族—中國，而且亦有曾征討至西歐的蒙古，及現在經濟強大的日本等亞洲民族。今次《The Age of Kings》中的民族發展與上集同樣每個都有其獨特的技術發展。

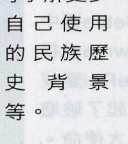
Britons	英國土著
Byzantines	東羅馬帝國
Celts	凱爾特
Chinese	中國
Franks	法蘭克
Goths	哥特
Japanese	日本
Mongols	蒙古
Persians	波斯
Saracens	撒拉遜
Teutons	條頓
Turks	土耳其
Vikings	維京



遙遠的歷史



《AGE OF EMPIRES II》除了戰場上的決鬥之外，其實還準備了一個上集沒有的模式—『HISTORY』，其中會簡略地介紹每個民族的歷史和特色，而且亦會講解在遊戲中出現的武器歷史，以及每個世紀的演變。這樣令玩者們可以在使用不同民族攻擊敵方根據地之餘，亦可了解更多自己使用的民族歷史背景等。



秘技



與上集同樣，今次的《Age of Empires II》亦有增加木材、石頭等消耗品、清楚看見全地圖敵我的勢力分佈、攻擊力強橫的現代武器等等，只需要按Enter掣進入CHAT的狀態，然後輸入需要的Chest code，再按Enter掣效果便會直接出現。不過武器類就需要有生產村民的建築物才可出現。

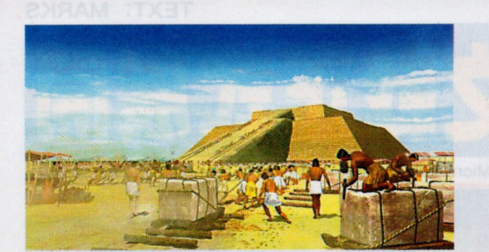
RESULT	CHEST CODE
1000 gold	robin hood
1000 wood	lumberjack
1000 stone	rock on
1000 food	cheese steak jimmy's
Instant victory	i r winner
Instant loss	resign
Full map	aegis
Kill indicated opponent	torpedo (Number)
Kill all opponents	black death
No shadows	polo
Control animals	natural wonders
VDML	i love the monkey head
Cobra car	how do you turn this on
Saboteur	to smithereens
Commit suicide	wipywipywipy

GAMESPOT PREVIEW

TEXT：IKI

PHARAOH 法老王

發行商：Impression
發售日：1999年年尾
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98







埃及，一個充滿神秘色彩的古老國度。當中充滿各項智慧表現的古代文明，無論是獅身人面象抑或金字塔，它們所表現出來的不僅是外表的雄偉，更重要是從中可讓玩者知道先民的智慧，而這些古代文明就算以今天的文明來看亦未有足夠的能力理解。以《Caesar》(凱薩大帝)系列著名的Impression，最近將與玩者一起在《Pharaoh》內參予法老王在埃及的工作。

遊戲特色

遊戲的設定時間為公元前2900年至公元前700年間，而在這2000多年間，埃及歷史上經歷了「Old Kingdom」、「Middle Kingdom」及「New Kingdom」3個時期，因此，玩者在遊戲中不僅是遊玩那麼簡單，甚至可以同時見證埃及如何由小國發展成古代四大文明古國之一的歷史。可以說是為大家上了一堂西史課。

另外，遊戲中玩者只能在尼羅河岸旁的氾濫平原(Flood Plain)耕作，同時，在一年中，埃及人亦只有一季的耕作時間，用以儲備將來之用。遊戲中的土地均有一種名為「肥沃度」的屬牲參數，其最大特色是每次開墾耕種也會導致土地的「肥沃度」下降，反之，每一坎的洪水則氣因新土地的帶來而令土地「肥沃度」止昇；此外，因為埃及的位置正是處於乾燥的沙漠地帶，故此就建立溝渠引水，也不會如《Caesar》般可以把水引到很遠的地方。

金字塔才是勝利關鍵？

說到底，獅身人面像及金字塔才是埃及的最大特色，而建設金字塔亦正是遊戲中「Old Kingdom」的勝利條件之一，故玩者必須小心注意把攻略重心放在建設方面。此外，除了金字塔外，一些巨大的祭祀神祇的神殿同樣是不可或缺。由於其建造過程比起金字塔更困難，故此玩者必須留意職業之分配，以尋找適當人選幫忙。職業方面除了傳統的農夫及士兵外，更有跳舞女郎、變戲法的戲子、獵人、書記、石匠、布匠、馬車戰士及載水者等。而宗教方面，遊戲中共有15名神祇，大多數的城市雖然不拘於只祭祀1位神祇，然而在一些只祭1位神祇的城市，如閣下硬要祭祀其它神祇，則會觸犯本來的神明，並為該地帶來咀咒。

TEXT：IKI

SHADOW MAN

發行商：Iguana
發售日：發售中
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

地底人出場！

《Shadow Man》(中譯：地獄駭客)在今年「E3」中可謂飽受媒體注目，由於它乃是Acclaim今年度最大的製作，這是由於它是由曾製作《恐龍獵人》系列的Iguana工作室所製作，由於前者系列的成功，讓人更加期待《Shadow Man》的推出。

遊戲特色

《Shadow Man》是個風格令人極為驚悚的第三身動作冒險遊戲，遊戲中有超過四十個過場動畫及場景，一步步引導閣下進入地獄的恐怖冒險歷程，而且加上本作迫真的畫面風格，真的可以嚇得你冒出一身冷汗。

遊戲中玩家可使用巫毒法器及威力強大的魔法武器，憑藉這些強大武器穿梭於紐約貧民窟、倫敦地下鐵、瘋人院，甚至幽冥界中，剷妖除魔。除此之外，為了達成另一重要任務，還必須收集眼睛、耳垂、項圈、牙齒等巫毒遺物，才能順利解開死亡之謎。

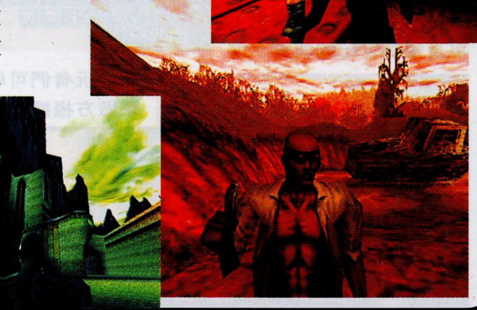
內容概要

主角LeRoi，本是一個平凡的小人物。後來，一次「意外」中他的父母及弟弟不幸被殺，而自己則身受重傷，經此事後，LeRoi以確保他的人身安全作為交換條件，成為一個一個地下組織的殺手。與此同時，女祭司Nettie在睡夢中預知了世界末日的降臨(一咁都得？)。原來末日的計劃是由一個叫Legion的壞蛋來策劃，他將所有死去的殺手之靈魂囚禁在「Deadside」，並企圖利用他們令到世界毀滅。因此，Nettie選中了LeRoi，並將Shadowmask植入了其的體內，結果LeRoi變成了「Shadowman」，擔起了破壞Legion「末日計劃」的重大使命。

迫真的環境

由於遊戲採用了最新的「Vista」繪圖系統，故遊戲中的場景不但具有真實的物理性和自然的人物動作，同時更可以讓你在巨大的環境中，可以隨時走到任何看得到的地方，無論實物的遠近及光影變化，也猶如處於真實環境一般。由於《Shadow Man》結合了《Biohardzard》的驚悚氣氛與《Tomb Raider》的動作冒險，故喜好此類遊戲的玩家切勿錯過。





TEXT: IKI



春秋英雄傳

發行商：岡業資訊
發售日：1999年年尾
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

神話再現 春秋英雄

岡業資訊繼《虛擬人生》在市場上大受歡迎後，最近又將研發另一款遊戲作品《春秋英雄傳》，這是一部揉合了真實歷史及神話幻想的「即時策略角色扮演」遊戲，將古代中國的歷史，經包裝後重登舞台。

內容概要

據說大地盤古初開，天地混鈍一片，為將天地分離，使之有萬物之宇宙，於是便用手頂向天，用腳踩離地。但盤古也萬料不到在千萬年後，其軀幹竟化作擎天巨柱！後人不知其緣由，遂稱之為「不周山」，而當時這個「不周山」，可謂通匯了「天地人」三界，天上的神、地上的人都可以透過這個通道，自由往來天地間，而「不周山」則為龍族世代所守護。

在經過不知道多少年以後，一次上古的諸神之戰中，水神共工氏與火神祝融氏大戰，水神共工發起大洪水，猛攻火神祝融，但被火神巧妙地躲過，並乘勢打敗了水神共工，共工在一怒之下，一頭撞向「不周山」，沒想到這一撞，竟撞斷了天柱不周山，結果在地上的人間界便發生了史無前例的大洪水。這時，上天悲憫生靈，於是便發動神力浮起整片大陸使之漂移，萬物生靈才得以繼續生存，這便是為「神州」。不知道過了多少個千萬年後，所謂物競天擇，適者生存，結果出現了五個種族：人族、神族、仙族、妖族和冥族，而在神州之上則被割據成五大勢力圈：燕齊、吳越、秦晉、衛宋和楚國。後來有一位稱為「曠世之公子」的子恪，從大陸的西北捲起一場風暴，他宣稱是為了肅清長久以來把持國家大政的巫師一族，然而其真正目的卻是上古神物「龍之心」。根據「不周山」上的殘片記載，「龍之心」蘊藏了一個驚天祕密……

遊戲特色

《春秋英雄傳》可說是一個融合即時動作要素的策略遊戲作品，也就是說玩家既可以像《魔法門英雄無敵》那樣，在大地的各個堡壘、城市、要塞上，召喚五大種族的生物，加入自己的軍隊，同時也可以在原野、山谷、地穴、雲海中以《Diablo》一樣與敵人周旋；既能享受到攻城拔寨的氣勢，同時也可以感受獨戰群魔的暢快感受。遊戲中玩者可以分別選擇三個主角來進行，每個主角的身分、性格、種族、劇情都不盡相同，但彼此間又有微妙的關聯，為了加大遊戲的耐玩性，設計者特意拉大了他們之間的差異，尤其是他們各人的能力上，不同的選擇，會帶來不同的戰鬥方法及遊戲感受。

更多的樂趣

在遊戲過程中，玩者還會遇上有各自理想的英雄，加入到己方冒險的行列中，而值得一提的是，不同獨特的組隊模式，使玩家可以在玩單人模式下，得到多人對戰時，隊友間相互幫助、扶持的樂趣。至於道具方面，全新的「道具生成」系統，將滿足玩家的好奇心，除了一些特定的寶物，如「翻天印」、「風火輪」、「混元傘」等等；其他亦將有幾乎無窮無盡的道具，在這片大陸上，很難找到兩件相同的物品，而它們的屬性也各有偏長，以適合不同偏好的玩家，你能把它們全部收集回來嗎？

TEXT: IKI

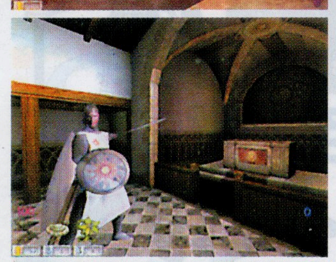
The Wheel Of Time

時間巨輪係會不停咁輪動

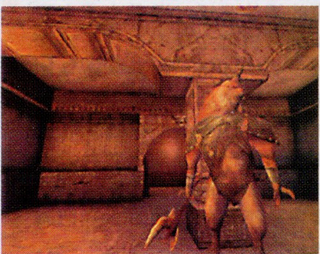
發行商:	Legend
發售日:	1999年年尾
遊戲類型:	SLG
系統需求:	WIN95/98













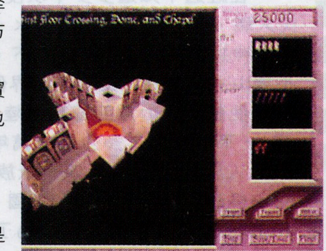
大家可能並不知道《The Wheel Of Time》其實是改編自著名科幻小說作家Robert Jordan的同名作品，其作品均充滿人與人間變幻莫測的關係，當然亦包括了史詩般的戰役及充滿異色風格的詭異風格。這些充滿強烈個人色彩的因素當然亦會一併收錄在作品內罷！另外，可能有些讀者會對Legend這間廠商感到陌生，但其實他以往也推出員不少作品，例如有《Sword of Shannara》、《Death Gate》、《Mission Critical》、《Eric the Unready》及《Companions of Xanth》等，不知有否勾起大家的回憶?





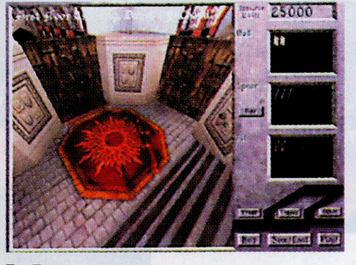
一隻 Game 三種玩法

今次《The Wheel Of Time》的玩法可說是揉合了RPG、SLG及ACT三種遊戲類型的特色，故此就算說一隻Game三種玩法也不為過，大致上，玩者雖只控制一名角色(可以係男，可以係女)，目的是潛入敵人的城堡中盜回寶物，但要留意敵人佈下的陷阱及其城堡中的防衛系統；同時，在進入敵方城堡盜寶前，閣下也須先為己方的城堡設下各種重重的防衛措施以防止敵人來犯，更糟的情況是，當你辛苦地從敵方城堡盜取寶物回來後，竟同時發現敵人也盜取了我方城堡的寶物！



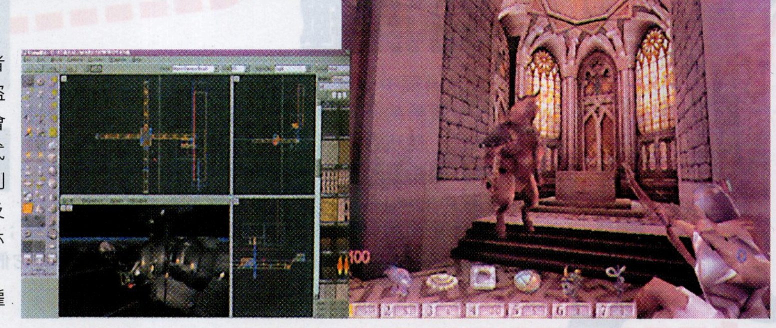
內容淺介

由於原著小說的內容過於廣大，單以一個遊戲的內容是並不足以把其解釋表達清楚，故此廠商把遊戲故事的發生時間設定為原著的前100年，這方面玩者可要留意了。有關故事背景，話說在遠古世紀時(Age of Legends)，人類無意中把「黑暗」(Dark One)釋放出來，從此世界便陷入多事之秋；原本其時有人正擬把「黑暗」(Dark One)封印，可惜，其時突如其來的戰役把這些威力足以把「黑暗」消滅的「封印」四散，分別流落於世界各地。轉眼之間便過了數千年，世界上出現了四大勢力，他們分別是「Aes Sedai」、「Hound」、「Forsaken」及「Children of the Light」，四大勢力不約而同地發現了「封印」所在，他們各人均懷有不同目的，對「封印」展開一場爭奪戰。特別在單人模式中，玩者將扮演「Aes Sedai」的守護者Elayna，她的任務正要保護組織內的「封印」。除了應付其他勢力外，玩者更要應付組織內的「內鬼」，除劇情發展下去，Elayna更會發現四大勢力爭奪「封印」背後所懷的真正目的。



遊戲特色

誠如上述一樣，玩者的目的是潛入敵人城堡中盜取寶物，但要留意敵人亦會佈下的陷阱及在其城堡中的設下防衛系統。在MultiPlay模式下，玩者更要留意守衛的種類及各種族能力上的不同，小心利用陷阱攻擊敵人。遊戲的魔法分為「氣」、「地」、「水」、「火」及「靈」五大類元素，組合出四十種以上魔法。Item的應用層面亦十分廣泛，除卻攻擊、防禦外，連傳送、掩蔽、到醫療都有。最後在NPC方面，除了一般劇情需要外，遊戲中玩者還可以僱用NPC作殺手，幫助閣下進行各種暗殺行動。

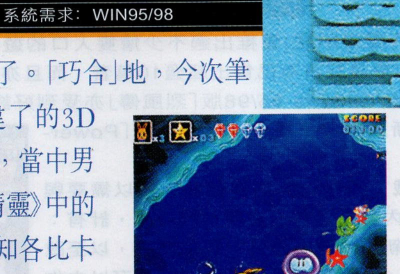


TEXT: IKI

神氣兔寶貝

發行商:	智冠科技
發售日:	1999年9月
遊戲類型:	ACT
系統需求:	WIN95/98

大家喜歡「十萬伏特」的比卡超嗎？記得近年電腦上已很少以可愛小動物作主角的動作遊戲了。「巧合」地，今次筆者介紹的作品也是一套久違了的3D動作遊戲，而更「巧合」的是，當中男主角兔子的外形與《寵物小精靈》中的比卡超更是非常「酷似」，不知各比卡超Fans會否因此而購入此作呢？



比卡超！‧‧‧‧皮加蕉？係皮皮呀！

遊戲特色

遊戲中的敵人擁有不同的攻擊方法及思考模式，玩者千萬要小心。而每個關卡也利用了多重捲軸效果來製作，是以畫面看起來將更具立體感，例如在水中的關卡會增加了水的波紋效果，因此玩者在水中暢游時看起來將更具處身於水中的效果，加強了真實環境的感覺。此外，遊戲加入了視點上下捲軸的功能，籍此玩者可以任意調教往上看及往下望的視點，有時在同一地點往上看或往下望有時可能看見一些意想不到的收獲。







另外，在動作遊戲中不能或缺的寶物當然尚會「健在」並於本作內出現，例如吃了「無敵徽章」後角色將有10秒的無敵及加速時間；反之「星星」則是用作加分的道具，只要集滿了100粒便會增加1 UP，大家必須努力。

最後，為了進一步加強表達遊戲的故事性，除了OP外，在每關之間遊戲中也會加入一些事件的CG動畫，從中除了可讓玩者更加了解清楚遊戲外，同時亦令到了遊戲加倍饒富趣味。

童話再現



故事發生在很久以前，在一座和平的森林中，動物們一直都過住快樂幸福的生活。一天，森林中出現了一位心腸惡毒的壞魔女，她由於討厭世界上一切美好的事物（點解個個女巫都係咁？），所以森林中那班一直過住快樂生活的動物們便成了她的眼中釘，甚至對牠們感到極端的厭惡，為了破壞森林的平靜生活，她於是對森林中所有的動物也施展魔法，使之牠們也成為其手下。自此，森林亦展開了一場前所未有的劫難，然而，在這場劫難中卻又有兩隻小動物僥幸逃過此劫，而這兩隻小兔子亦正是玩者的分身，未知閣下又能夠從魔女手上奪回森林的和平，令昔日的生機重現？



小心披上可愛面孔的敵人！

遊戲中共有4個stage，每個stage又分2～3個小關卡，以及頭目戰。每關的版面設計也很有心思，例如主角除了要在森林、草原、洞窟等場景歷險外，更要在乘坐大鳥在天空遨翔，在水中與魚兒共遊，當然，途中更不斷有敵人出現阻擾玩者的去路，注意遊戲中的敵人大多是造型可愛，然而各位可不要被其外表所騙倒，否則便會隨時一命嗚呼。



主要登物人物

皮皮

遊戲的男主角，雖是一隻兔子，但觀其外形與比卡超非常「酷似」，個性熱情且負責任，與妹妹莉莉攜手打倒魔女，令森林回復昔日的外貌。



莉莉

遊戲的女主角，也是一隻兔子，亦是皮皮的妹妹，為了令森林回復昔日的外貌，遂與兄長皮皮攜手打倒魔女。心地善良，待人親切，在森林中很受歡迎。



阿飛

一隻「多嘴」但熱心助人的傻鳥，奉精靈女王之命沿途給予皮皮與莉莉兩兄妹不少幫助。

長老

森林中智慧最高的長者，以前常常照顧皮皮與莉莉兩兄妹，但最終仍逃不過魔女的毒手。



精靈女王

一直默默守護森林的守護神，雖然仍是敵不過魔女強大的力量，但沿途仍給予皮皮與莉莉兩兄妹不少幫助。

愛莎爾女王

她其實就是魔女，心腸惡毒的她由於討厭世界上一切美好的事物，所以施法令本來和平森林變得充滿黑暗及邪惡的氣息。

撰文者：山寺良牙

信長之野望烈風傳 Power-up Kit

製造商：KOEI
發售日：發售中
價格：5800日圓(信長之野望烈風傳+Power-up Kit：13800日圓)
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98、Pentium 166 MHz以上

歷史戰略遊戲大廠商KOEI曾推出過不少膾隻人口的遊戲，其中一隻就是《信長之野望》，單是在日本已售出超過10萬套，而且亦曾經推出過中文版；後來再次推出Windows 95/98版「烈風傳」亦受到好評，於是KOEI便借機推出一個更新版本，就是今次所介紹的「Power-up Kit」。

這個基本上說不是甚麼遊戲，而是一隻加強軟件，所以需要與《信長之野望烈風傳》一起使用。內容方面有很多新加的功能，計有：新故事、令電腦思考能力強化、新加的歷史事件、新加武將，以至改變人物能力值和各地能力值也可，雖說不上是太誇張，但也可以由你去改變整個戰國時代的歷史。



新加的短故事方面共有六個，當中三個名為「信長家督繼承」、「九州征伐」、「小田原征伐」，時代設定也是在戰國時代後期；此外以往遊戲的記錄亦能在有加裝Power-up Kit的遊戲中使用，絕對不會有不銜接的感覺。

而最有趣的功能，亦可說是軟件的特色，就是可以由玩者去創作一個全新的武將，以至家族也可，可以突然間在歷史上名留千古，統一日本全國的夢想或者是功勞，可能會是由你去擔當，那當然亦得靠玩者的努力才可。

撰文者：山寺良牙

GREEN～秋空之Screen～

製造商：Jelly Fish
發售日：予定今年秋天發售
價格：8800日圓
類別：AVG(18禁)
系統需求：Windows 95／98



有否記得早前在本欄中提及過一隻名為《Film Nore》的遊戲呢？該遊戲以拍攝校園學會電影為題材；今次再有另一隻以類似題材而推出的遊戲，就是這隻《GREEN～秋空之Screen～》，現就此遊戲簡單的介紹一下。

故事在還有一個月便是學園祭的10月開始，主角所屬的戲劇學會遇上一個很痛的問題，就是為了在學園祭出映而拍攝的戲劇，在開拍以前女主角突然說不拍，而今次的戲劇亦是作為學校代表作品參加在12月舉行的「全國學生戲劇比賽」，究竟能否擊敗同校的電影學會呢？不過，臨時要再找一位女孩能擔當上女主角的位置亦不易，於是主角只好出手相助。遊戲中出場的女孩共有三位：水野真琴、櫻井茜、高橋加奈子，而遊戲系統是以大量動畫進展的冒險遊戲，主角身份是所拍攝戲劇的劇本家，同時亦是演員演技指導的監督，要擊敗對手電影學會一定要有很高的演出水準，當然這個亦得靠主角與女孩建立好的關係。







TEXT BY MS

PS	製造商：SCEI
	售價：420港幣　發售日：發售中
	容量：CD-ROM×2
RPG	MEM

英雄的職責

アシュレー「僕だ 応答頼む、ヴァレリアシャトー

一行人離開史尼哈姆城後利用通訊器與Irving通訊，收到在古亞多尼町待機的命令，於是眾人便返回古亞多尼町候命。在宿屋休息過後Ashrey與Irving聯絡——

「是我、請回答、Valeria艦…」

「你們現在的位置是古亞多尼町…希望你們調查一下沙漠區域，因為我們確認到那兒有特殊的能量反應，這有可能是奧迪沙的設施。」

「不能確定正確位置嗎？」

「我們這邊已很努力，由於干擾遍佈整個沙漠，所以希望你們調查一下。」

收到新命令的Ashrey便向南方的沙漠進發，在沙漠中Ashrey不斷利用探索器搜索（按口掣）。約在沙漠的東北位置，他們發現了一個名叫Alchemic Plant（アルケミックプラント）的設施，感到有可疑的Ashrey，決定進入內部調查。不過Ashrey進入Alchemic Plant一事，似乎早已讓奧迪沙的Antenora知道，並向Vinsfeld作出報告，就在他不為意的時候，Antenora竟欲將他殺掉，此事雖然讓Vinsfeld知道，但是他不單沒有責怪Antenora，反而說出令她難堪的說話。

*キノフリリトラダチヌレシツ タンセアイロメアノンガジス ウラコダヒムダルエケモオサ

另一方面進入了Alchemic Plant的Ashrey等人，卻受到裏面的監察器埋伏，將敵人擊退後他們潛入深處查看，當他們來到★處，發現一部巨大的電腦，為了能令任務順利進行，Blood決定留在這兒整理一番，就在三人離開這兒之際，不禁令到Ashrey擔心——

「（留下Blood一人會沒問題嗎…不可以不相信同伴！不是已決定了嗎…但…）」

三人繼續向深處進發，當他們來到密碼鎖的附近時，利用通訊器偷聽士兵們的對話，並從中得知他們的暗號表還留在一間房內，還得知他們密碼鎖的Password，於是他們根據暗號表來輸入（トロム），可是在☆處又有另一度被鎖上的門，今次卻是需要以聲音來開動，幸好保嘉擁有模仿別人的音聲的能力，之後他們不斷偷聽士兵們在房間內的通訊，終於等到其中一位士兵離開了自己的房間，Ashrey乘機進入搜索，結果找到一部錄音機（ボイスレコーダー），並利用這部錄音機錄下「士兵2」的通訊聲音，接着利用錄音機播放Vinsfeld的聲音，就這樣他們便成功進入最深部。當他們來到能量爐前；Antenora便前來迎接——

「…是Antenora！」Antenora說：「你們想打倒Vinsfeld…？」

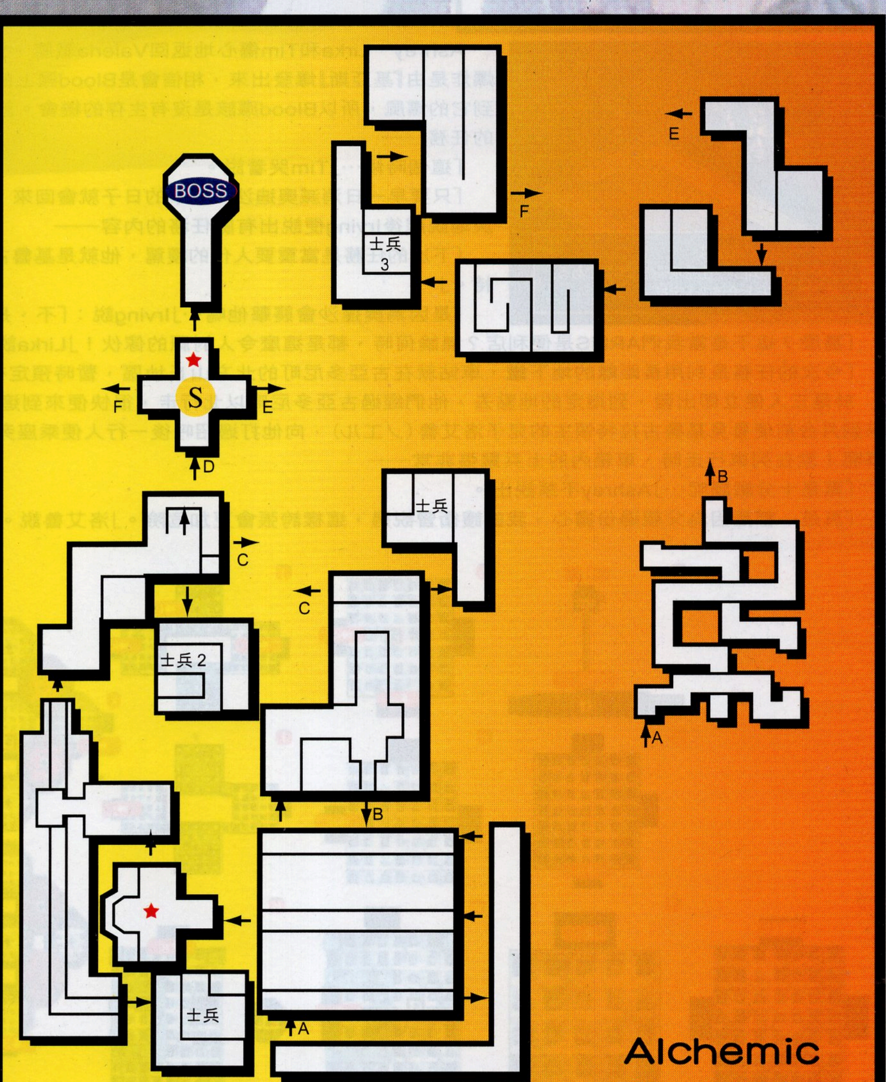
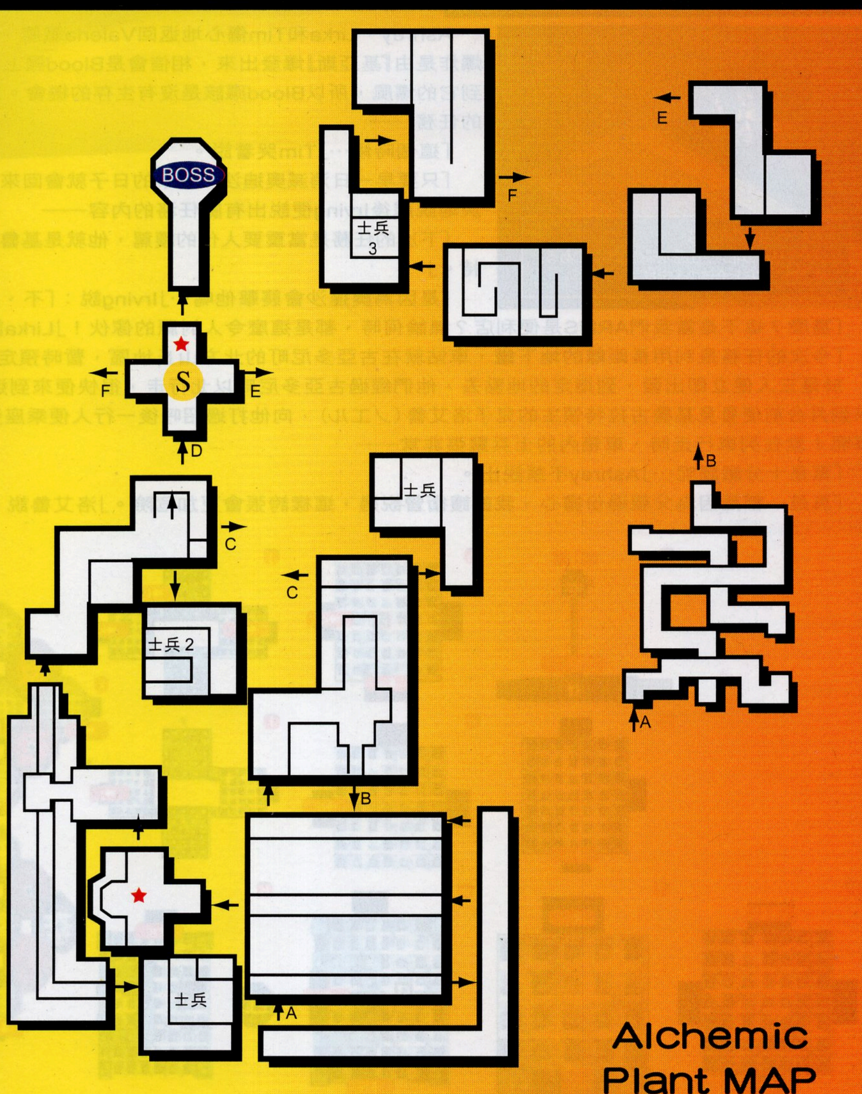
「是又如何？你打算阻止我們！」Ashrey說。

「…無用的、我會阻止你們…你們是沒法打倒那人，我不想看見這樣…就讓我利用這『糸』來為你會造一個死之舞台…這會比較適合你們。」

Antenora說罷後便立即向Ashrey等人展開攻擊，以三敵一Ashrey當然不會輸掉，很奇怪Antenora對於自己的慘敗並不覺得甚麼，相反她利用Blood的複製人來離間Ashrey與Blood的關係。此時在遠方前來的另一個Blood，大聲地向Ashrey等人說——

「你們在幹甚麼！還未完的！！」Blood邊說







邊將複製人打倒。

「Blood！」Blood說：「快將『爆彈』拋過來！」

「怎樣？他可能是複製人來。」Ashrey說：「想威脅我嗎…或許會是…不、的確是他！的確我有些時候曾懷疑和不相信共同戰鬥的同伴，不過、現在的我相信！為了不能向你們屈服，也是為了我的束縛！Blood！」

Ashrey將「爆彈」拋給Blood，而Blood也乘勢將之引爆，結果Antenora的計劃失敗而離去——

「嗯…Blood！撤退吧…今次的任務失敗！」Blood說：「不…不能撤回的、要繼續任務。」

「要怎樣？『爆彈』已用、要如何破壞這個設施。」Blood說：「…要爆彈的話、這兒有…」

「你在說甚麼！『基亞斯』不是這麼簡單！」此時複製人又再出現；Blood立即說：「沒有時間、它與『爆彈』不同，其爆炸後的衝擊力須廣闊，我會走到能量爐前，你們趕快離開吧！」

「你打算怎樣？」Blood說：「…這是英雄的結果。」

「一定要回來…能通過任何危機的才是英雄…我們走吧！」

「你在說甚麼？」Lirka說。

「那Blood怎樣？」Ashrey說：「我相信！一定會再見的！一定！」

之後Ashrey和Blood分開行事，不過他似乎決心一死——

「現在、終於明白那時的『他』之心情是如何…怎樣也要遵守約定、但是一定會體諒的…那就去實行『英雄』的職責…」

一聲巨大的爆炸聲，Ashrey、Lirka和Tim三人在遠方崖壁上看着Alchemic Plant的爆炸，但卻看不見Blood的踪影…

護駕



Ashrey、Lirka和Tim傷心地返回Valeria戰艦，並向Irving報告此事，而據他的推測所知，剛才的爆炸是由『基亞斯』爆發出來，相信會是Blood頸上的小型炸彈『基亞斯』…不論是任何人都不可能抵受到它的爆風，所以Blood應該是沒有生存的機會。就在眾人在為Blood傷心之際，Irving向他們傳達新的任務——

「這個時候…」Tim哭着說。

「只要早一日消滅奧迪沙，和平的日子就會回來，這樣才可以令Blood瞑目…」Ashrey截停Tim；堅決地說罷後Irving便說出有關任務的內容——

「下次的任務是當重要人仕的護駕，他就是基魯古拉特領主的兒子，並要保護他安全到達基魯古拉特。」

「是因為奧達沙會襲擊他嗎…」Irving說：「不、是基魯古拉特領主的要求。」

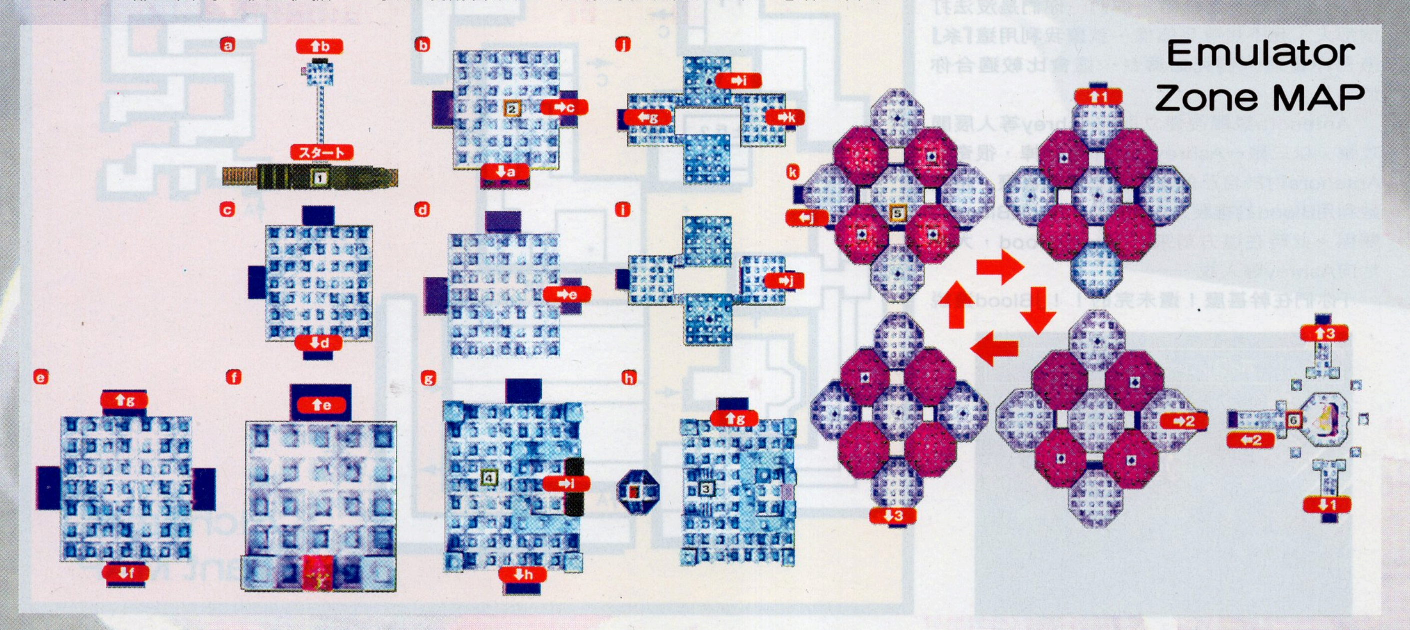
「甚麼？這不是當我們ARMS是便利店？無論何時、都是這麼令人討厭的傢伙！」Lirka說。

「今次的任務是利用長距離的地下鐵，車站就在古亞多尼町的北方山丘地區，暫時預定在那兒與他們會合。」

於是三人便立即出發，到指定的地點去，他們經過古亞多尼町以北行走，很快便來到這個胡拉魯特車站（ウラルトゥスーテーション），來到月台前便看見基魯古拉特領主的兒子洛艾魯（ノエル），向他打過招呼後一行人便乘座旁邊的地下鐵，不知為何其氣氛並不只護駕這麼簡單呢！就在列車行走時，車箱內的士兵緊張非常——

「真是十分嚴謹呢…」Ashrey不禁說出。

「真是…都是因為父親過份擔心、我的護衛曾說過，這樣誇張會更加危險。」洛艾魯說。







「哈哈哈…沒問題的——(或許這個時候要將戰力集中吧——Blood、如果是你、又會怎樣想。)」

「洛艾魯是好人來，不過、你的父親就有點令人討厭。」Ashrey立即責怪Lirka說：「Lirka！」

「呀！說得過份了！」Ashrey向洛艾魯說：「請不要掛在心上，你父親的性格，都是為了基魯古拉特才這樣，他只希望世界能平隱下來。」

這時令到Ashrey獨個兒在想：「…以前也有想過…大家所要的結果都是一樣，為何人們要選擇一些錯誤的道？始終、不明白…」





列車前進了很久，不知為何仍未離開山道，感到有點不妥的洛艾魯，便打算向車長詢問，怎料到車長趕急前來，並稱列車進入了一個不思議的空間內，此時Lirka和Tim都感到有點不妥，於是便決定下車調看，列車停頓了之後，Ashrey、Lirka和Tim三人離開車箱，卻發現眼前一片空白，並來到Emulator Zone(エミュレーターゾーン)裏，在這個古怪地方，只要Ashrey等人行錯路便會返回最初的地方，在沿途中Tim可取得新的Goods(エアリアルバレット)，只要利用它便可以移動遠方的石塊，就當他們來到★處，聽到從異空間來的聲音，原來這是奧迪沙的Caina(カイーナ)所設的空間來，終於戰鬥立即展開——

「當日…在降魔儀式的實驗中不是選了《劍之大聖堂》的話…不、若不是你身體寄宿了魔神仍可以生存的話，我的理想就不會停下來！」

「…！果然…是你所做的事…」

「…是、又怎樣？Ashrey…」

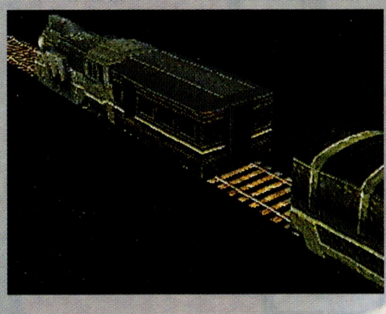
「呵呵呵呵呵呵呵呵呵…我絕對不能放過你！！」

當Ashrey知道這事後激發起強烈意志，完全令到Caina沒有還擊之力，Caina的敗北便他立即離開這個空間，Ashrey等人只好先打破這個空間，從而令列車可以繼續前進。不久他們終於來到這個空間的最深部，在眼前的巨大水晶，彷彿是管理這個空間的平行，為了離開這兒，Tim便利用新Goods來打斷巨大水晶與空間的連繫，幾經辛苦他們終於成功將打破這奇怪的空間。就在眾人想返回列車之際，再一次遇上Kanon，她誓要取去Ashrey的命。

「這身體所流的是『英雄』之血！身為《劍之聖女》末裔的我、擁有驅逐魔神的使命！」

「劍之…聖女…？」Kanon說：「無錯…為了狩獵魔神，我生存到現在！雖然我與你無怨，但是我有取你的生命之理由。」

這一場看來是無法避免的戰鬥，Ashrey只好再次與她一戰，不過結果都是一樣，以Kanon一人根本不會是Ashrey等人的對手，怎料到戰鬥突然中斷，因為這個空間快要崩潰，為了不讓無辜的人成為犧牲品，便立即吩咐Ashrey帶領眾人離開。距離崩潰的時間只餘下5分鐘，三人加緊腳步返回列車內——



「快些開出列車吧！」Ashrey向洛艾魯說。

「看來沒時間聽理由呢！明白！列車緊急發進。」

「再…再快些不行嗎？」車長說：「已經是極限！再加速的話會爆炸的！」

「已集合所有成員到車頭。」Lirka走來說。

「列車的後部只餘下貨物。」Tim說。

「現在最擔心的是奧迪沙的攻擊。」洛艾魯說。

此時Lirka和Tim看見出口已逐漸收縮，列車已來不及離開這異空間，為了加快列車的速度，洛艾魯命車長將後卡的貨物捨棄，結果幸運地離開了這個異空間，安全到達基魯古拉特。

核



Ashrey連同洛艾魯一同離開車站，向以北地方的基魯古拉特進發。基魯古拉特是一個很有特色的地方，四周的設計與平常的村落和城鎮有明顯的不同，就如一個又廣大又繁複的集落般，再加上龍的化石，更增添不少當地的風味。當四人來到基魯古拉特領主面前的時候，看見領主一副憤怒的面孔，令眾人不知如何是好。

「究、究竟在幹甚麼！我要你們當護駕，但沒有說要見你們！」

「父親大人！這樣對待他們不是很失禮嗎？我安然無恙地返回基魯古拉特，這終歸是ARMS的功勞。」

「你、你收聲！這麼可惡的將貨物車卡切離…」洛艾魯說：「是因為這樣才得救。」

「但是、…」洛艾魯繼續說：「父親大人、為何這麼慌張？我沒有事、…父親大人、莫非奧迪沙的目標並不是我，而是車卡內的貨物？」



「…嗯…這、…」洛艾魯說：「即使是失去一些財寶和金錢，父親大人也不會這麼慌張，難道這是…違法國家大計的兵器…被伊斯加利奧(イスカリオテ)條約禁止的超兵器…」

「洛、洛艾魯…我…只是…」洛艾魯知道情況後便向Ashrey說：「對不起、現在的狀況有變，我並不是要責怪你們，這全是基魯古拉特的過錯。」

「這…不能說明嗎？」

「當我的護駕是假的，其實是真正的目標是要你們守護車卡內的兵器，那是我們秘密發掘的『失去之技術』兵器之一，現在應該已落入奧迪沙的手中。」

「是嗎…雖然你們欺騙我們的事是不能原諒，但…若是遇上這種情況，我們會協助的，無論他們利用超兵器做甚麼，我們必定會阻止他。」
「很多謝你…以基魯古拉特領主的兒子名義。」
「這個兵器究竟是甚麼？要被禁止、是很強力的嗎？」Lirka說。
「父親大人、請將一切說出吧！弄成這樣、現在只好靠他們。」
「在車卡裏所放置的…是從史尼爾哈姆戰鬥遺跡中回收來的兵器。」
「如果奧迪沙是以征服世界為目標的話，是不會使用這『核兵器』的。」
「為何這樣說？」Lirka說：「無錯！他們這麼難得將之得手。」
「使用一次『核兵器』時，就會有廣大範圍變成焦土，在那些地方不會棲息任何生命，成為死之大地，誰也不想征服這麼樣的世界。」
「無錯！我也是想利用這『核兵器』來牽制奧迪沙的，我還未與他們進行交涉…」
「在奧迪沙動手之前，必定要向他們做點——Ashrey、甚麼事？」
「不、奧迪沙說要『征服世界』是多麼糟糕的事…在我們每項的任務中，遇上各種各樣不同的人，大家都擁有自己思考的方式…這是理所當然的事。其中更有同一目的的人們，不過他們達成目的的手段卻各有不同，人的心並不是一個…」
在另一方面、從回收得來的後方車卡，被奧迪沙眾人查出這是「核兵器」，這似乎對於Vinsfeld距離征服世界的目標已不遠了。

後裔





Ashrey從此事中得到基魯古拉特的協助，還擁有自由進出這兒的權利。他們利用通訊器向小美詢問有關情況，並得知有礦山町之稱的康魯斯町受到奧迪沙襲擊，可是由於沒有詳細的資料，這事不能作出肯定，為了調查這事是否確實，Ashrey便決定前往查看。

他們利用高速水上艇向南方移動，不久便來到康魯斯町的附近。他們在町內發覺這兒並沒有被襲擊過的痕跡，向町上的村民詢問過後，才得知被襲擊一事只是一個傳言。除此之外，Ashrey等人還收集到有關舊坑道的情報，於是便向Irving報告——

「為何奧迪沙要襲擊被封閉的坑道…真是不明白…或許是發現到新的能量，請你們調查一下。」

「轉移通信、被封閉的坑道之位置，就在康魯斯町的東北方，可以乘船到達。」小琪說。

於是他們乘高速水上艇到島的東北面之海灘上陸，在東北則找到這個被封閉的坑道，進入這個坑道後大家都感覺不到這兒有任何能量存在，感到奇怪的Ashrey決定在此調查一番，這條坑道中有不少蝙蝠棲息在這裏，由於不能將牠們打下，所以只好以慢速前進來回避，三人來到坑道的盡頭，聽到一把似曾相識的聲音，原來是那個女「候鳥」Kanon——

「終於都來到、Ashrey…不、擁有魔神的人啊…」

「Kanon…《劍之聖女》的後裔…」Tim上前向Kanon說：「請等一下！我們與你戰鬥是沒有意思的！我們是不能戰鬥！」

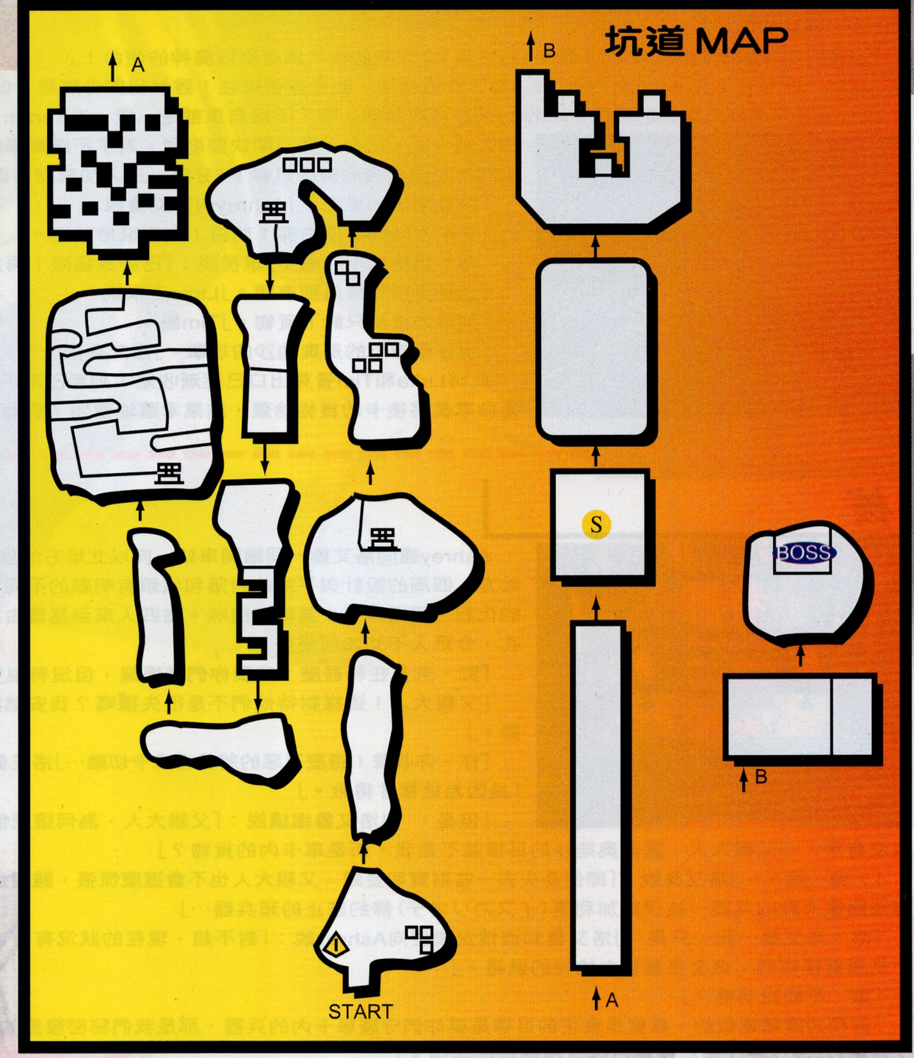
「無錯！因為你向我們襲擊，才令到我們迫不得意地戰鬥。」Lirka說。

「的確是…如果不是背負着宿命的話，就不會與你們交鋒…但是！Ashrey…你身體藏有邪惡魔神的話，你就是我的目標，是流着《劍之聖女》之血的我之獵物！」

「…只可以幹嗎…」Kanon說：「我是不會敗的！覺悟吧！」

就這樣一場不能避免的戰鬥展開，以Ashrey的魔神之力，很輕易便將Kanon擊倒，被擊倒的她心中非常不份，因為她為了打倒魔神而捨棄自己的身體，此時Ashrey向她表示友好——

「我不用你的同情…」Ashrey說：「的確在我體內有『另一個我』存在…他擁有強大的力量，或許能夠破壞一切，可是、我覺得力量是沒有善惡之分的…魔神的強大力量…是由我自己意





志去使用，為了我所相信的東西，我會克制這種力量。」

「這種事…」Ashrey再說：「我使用這力量是為了保護重要的東西，邪惡力量變成我的力量來與奧迪沙戰鬥。」

「…」Ashrey說：「Kanon…加入我們吧？我不會叫你成為我的同伴，如果、我沒法將『另一個我』克制的話，在那個時候——想借你的力量，以《劍之聖女》的血…」

「Ashrey…！」Lirka和Tim異口同聲說。

「我明白自己的問題，我不斷戰鬥，不斷使用體內的那力量，體內的『另一個我』就會越來越強大，『我』會在我不想令最重要的東西受到傷害時，想將『我』幹掉的…只有交託給Kanon，所以…希望你在我身旁…」

「Ashrey…我…」

此時奧迪沙的Judecca前來，更說早已準備好如何對付各人，原來你們放了假消息引ARMS等心前來這兒，之後打算將眾人活埋，Ashrey見情況不妙立即帶同受傷的Kanon利用空間轉移返回康魯斯町內，就在町的門前遇上Mariabell，並在宿屋內替她治傷，由於她的身體是義體(即是人造身體)，是不能作出超出負荷的行動。突然從屋外傳來的數聲巨響，就如這兒受到轟炸般，於是Ashrey便立即出外查看，怎料到整個康魯斯町變成火海，村上的人四處逃命，這很明顯是奧迪沙的所為，Ashrey立即命Lirka和Tim協助救援，就在這個時候，從山丘上傳來Judecca的聲音，原來是他所幹的好事，就在他正打算向三人攻擊時，Kanon上前阻止，以她的實力與Judecca相比，可說是不相百仲，不過Kanon並沒有放棄，使出最強的招式將之打倒，就在這個時候Kanon的身體突然產生劇痛，令到她不能作出最後一擊，Judecca乘機逃離這兒，當Ashrey等人來到時已經趕不及。



「不聽我的勸告就走出來！」Mariabell說。

「我們的敵人都相同…我們一起作戰；成為我的同伴吧！」

「同伴…」Ashrey再說：「倒不如、我雇用你；你不是『候鳥』嗎？」

「報酬？」Ashrey說：「在我不能控制『另一個我』時…將『另一個我』幹掉——這就是報酬。」

「那我們成交吧！」Mariabell插口說：「令人頭痛的同伴，無論如何，我們返回Valeria戰艦吧！那兒有較好的治療設備。」

歸來的英雄



一行人返回Valeria戰艦後Ashrey將一切向Irving交代，就這樣Kanon成為第5位ARMS成員，之後Irving委派下一個任務給眾人。他們從Alchemic Plant調查得知供應給奧迪沙的能量來源，有一條Energy pipeline伸展至古亞多尼町的南方沙漠，相信他們是為了發掘太古的遺跡之用，所以今次的任務是調查奧迪沙在古亞多尼南方的沙漠中有何目的，情況嚴重的話就需阻止他們。當Ashrey離開之後Irving向Kanon說——

「難道用這個身體一同行動？」

「……我這個身體流着《劍之聖女》的血，這是遵從血之宿命罷了…」

「血之宿命…不是過份拘泥於宿命嗎？——艾沙．比魯拿特(アイシャ．ベルナデット)？」

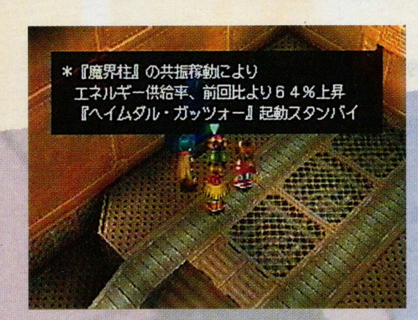
「我已放棄了比魯拿特，是《劍之聖女》的後裔…為了成為『英雄』！」

「或許是我過份拘泥於宿命吧…」Irving說。

ARMS等人再次回到古亞多尼町的南方沙漠(註：由於Kanon的加入，擁有義體的她能夠測量四周的寶物位置，所以在畫面的左下方會出現一個雷達，黃點代表寶物，綠點代表建築物，只要在這些記號接近中央點時，利用口掣的素描器便可發現。)，他們在沙漠的正中央位置找一座神物的建築物，名叫「百眼之柩」的設施，Ashrey便潛入裏面查看。怎料到內裏異常寧靜，此時Ashrey想出兩個結論，一是由於Alchemic Plant受到破壞而將之棄置；還是因為已沒有供給能源的理由呢？無論是因為甚麼都好，Ashrey決定進入深處查看。在某程度上，在這個時候的Ashrey有幾分似Blood…



百眼之柩 MAP



途中他們在設施裏找到一些有關「魔界柱」及「希爾姆．加捷奧（·ミ·ミ·ミ·ミ··ミ·ミ·ミ·ミ田）」的情報，原來自從Alchemic Plant受到破壞後，供應給巨大戰艦「希爾姆．加捷奧」的能量之源，就是位於世界的四條「魔界柱」。當他們來到盡頭時，從後方來傳來古怪的聲音，原來又是蜥蜴人多嘉和基，牠們死心不識向Ashrey挑戰，就這樣戰鬥展開，不過手下敗將始終是手下敗將，牠們二人根本不是Ashrey等人的對手，可是牠們仍不死心，更決定使出其心血結晶暗殺機械怪獸對付眾人，幸好他們並沒有就此鬆懈，成功將它擊倒，再次受到挫敗的多嘉和基，只好轉頭離去，Ashrey等人便繼續前行調查關「魔界柱」的事，當他們知道一切後便決定返回Valeria戰艦，就在他們離開之際，Ashrey收到由Valeria戰艦來的通訊——

「太好了！我們取得重要的情報，奧迪沙發掘了一部新的空中要塞，而起動Plant的能量…」Ashrey還未說完。

「不是這樣，不、或許是，這個座標…再這樣下去…」小琪說。

「你在說甚麼？請再說清楚點。」

「我是小美，由我代替小琪吧！在大家的正上方有高熱原反應！估計是超要塞級的空中戰艦，巴魯基沙斯絕不能與它相比！」

「為何這樣東西、現在才發覺到？」

「不是因為小美…」Ashrey說：「明、明白了、請說明吧！」

「由於對方擁有特殊的機能令到Valeria戰艦的索敵機能不能…呀！」

「又有甚麼？」小美說：「在高熱原的更上方有能量結集的跡象，大概是艦載式的重型ARMS，或許想將大家幹掉？怎麼辦好…」

「為何不早點說！總之現在緊急離開！」

就在他們離開了百眼之柩後，從上方來的巨大黑影，就是奧迪沙從基魯古拉特中奪來的「核兵器」，在希爾姆．加捷奧內的Antenora已向準百眼之柩，並打算發射Arc Smasher（アークスマッシャ），就在集中能量的時候，奧迪沙的雷達探測到距離目標釐4100地方，有別的能量集結之反應，由螢幕顯示出來的映像中得知，那是本應不存在世上的人，那就是Blood…

「我回來了、Vinsfeld…你出賣我的傷痕…頸上的『基亞斯』…我不能死的…被這傢伙束縛的期間，我都會回來…無錯！『英雄』是不會死的！不會斷絕戰鬥的意志！」

Blood回想起自己在Alchemic Plant所發生的事情，他為了破壞這兒的能量爐，不斷向前進，當他行到能量爐前時正打算利用『基亞斯』之際，竟遇上自己的複製人，Blood將複製人打倒後，得知這些複製人與自己同樣都擁有『基亞斯』炸彈，於是他便引來其中一個複製人的『基亞斯』，而自己不斷向外奔跑逃生…

「你對我的因怨就在這兒解決！以這一擊與過去正式訣別…史尼哈姆解放軍的一擊！之後、迎接新的戰鬥…Vinsfeld！」

說罷後Blood立即開動手上的強力大砲，向希爾姆．加捷奧作出攻擊，這一擊令到希爾姆．加捷奧出現運作上的錯誤，而且不能填充Arc Smasher的能量，氣憤的Vinsfeld經過Caina勸告下，就下命撤退。危險總算過去，背着太陽的Blood慢慢行到眾人面前，Ashrey、Lirka和Tim興奮得走上前迎接——

「Blood——！」Tim說：「不是假的！真的回來！」

「…『英雄』是要完成任務才回來的…我還未可以死呢！」

「…終於都明白…我們與奧迪沙戰鬥取勝的理由…我們對於大威脅會變得無力和軟弱…但是…大家互相信任的話…有能發揮更大的力量…因此、只有對一個人有懷疑，再沒有信賴的時候，你也會變得很脆弱、為了保護人、所以想要強大的力量，而且不會懷疑同伴…所以…」

「…我也曾經…或許在現在的同伴中，有人會不信任你們…因為、不說出一切會招來懷疑的…請聽吧…大家…我是…」Blood向着Kanon說。

「…說出真心口會成為取勝方法的話…這只是一同行動吧…我並不想與你們同伙…我的目的是Ashrey！」

「在戰場上連繫的束縛是比任何東西強…我是在戰場上學回來的…束縛是一直在身邊的，我們和你之間也是…」

回去的地方



一行人返回Valeria戰艦內聽從Irving的吩咐——

「現在所有ARMS的成員已集合在這兒，現在敵人的空中要塞希爾姆．加捷奧調整不足，而且更受到損壞，我們要乘這個機會！ARMS全力將恐怖組織奧迪沙打敗！！要維持這麼大質量的東西停留在空中是必需要有很大的能量，這就是『魔界柱』；一部能量發動器。相信希爾姆．加捷奧是從這四條魔界柱取得能量。」

「即是說要令希爾姆．加捷奧墜落，就要將魔界柱的機能完全停止。」

「希爾姆．加捷奧在與你們接觸之後，從我們的雷達中逃去，由於對方擁有Wizardry Stealth（ウィザードリィステルス）機能，所以我們的索敵方法很有限制，但Wizardry Stealth並不是萬能的，將它放在身上是需要很大的能源，因此…」

「那樣的話…」

「傳達新的任務給你們，將四條魔界柱的機能完全停止，將他們的能源切斷，迫希爾姆．加捷奧出現在我們面前！那個時候便是與奧迪沙作最後戰鬥。」

「…Irving…明白了…」Irving說：「明早開始進行作戰，在此之前，是各自的自由時間。」

取得自由時間的Ashrey，當然是返回達美尼亞鎮，他在房內思考了一會便決定到走廊找瑪莉娜，可是卻瑪莉娜顯出不安的樣子——

「瑪莉娜…怎麼樣？」瑪莉娜說：「很少見呢！今日整天一直在一起。」

「是呢！說起來真是很久都未試過這樣…」

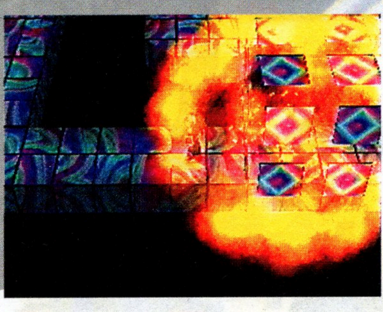
「你注意到我嗎？」Ashrey說：「是嗎？我自己也不太清楚…」

「我知道…Ashrey…」
「甚麼？」
「最近是有重大的任務嗎？」Ashrey回答說：「……對不起、瑪莉娜…那並不是甚麼秘密，那是…」
「我、始終會成為Ashrey的負擔…Ashrey為了大家而戰鬥；而我就阻礙你…我存在的話，只會令Ashrey不能專心執行任務。」
「瑪莉娜、希望你能聽我說，我變強了…我取得比以前更強的力量，這並不是為了與奧迪沙戰鬥而取的，而是…無論我與多強的敵人戰鬥都好，也要有回去的地方——為了回去這個地方，我需要變強。」
「Ashrey、你打算一人去遠行嗎…我也想變強…這樣的話就可以永遠與Ashrey一起。」
「那、瑪莉娜也變強吧！我為了回到自己的地方而強，而瑪莉娜則是為了保護我回去的地方而強。」
「可以嗎？要變成像Ashrey般強悍。」
「沒問題、因為是很簡單的、瑪莉娜…你看、像我般將雙手平放。」
瑪莉娜將雙手平放後Ashrey立即前去抱着她——
「我回去的地方只是這麼般就可以，在瑪莉娜的旁邊——無錯、是像雙手般細小的世界，只是這麼小小；就是我最重要的法魯佳亞。」
「怎麼會這樣簡單。」Ashrey說：「不是嗎？二人一起的話，要變強是很簡單的。」
「才不是。向最重要的人告訴自己最重要的想法，比想像還要簡單。」瑪莉娜轉身說。
「一定、會回來的…」瑪莉娜說：「因為絕對要保護給你看。」

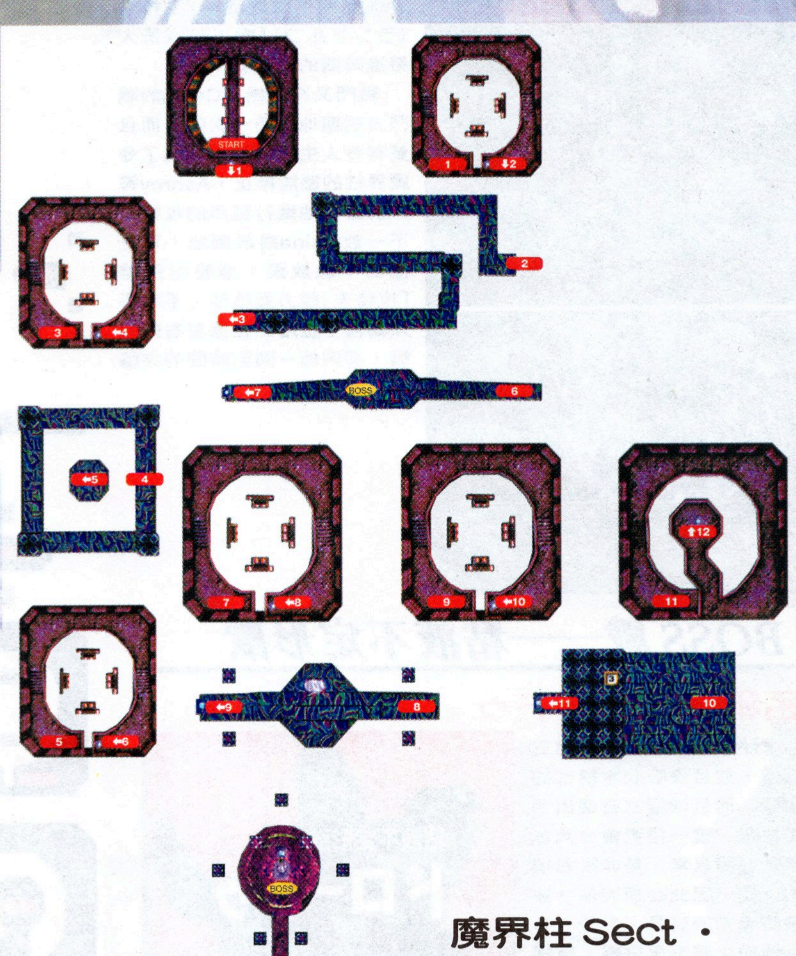
破壞魔界柱作戰、一







翌日的早上，Ashrey與其他ARMS的成員開始破壞魔界柱的行動——
「這個作戰是與奧迪沙畫上休止符的戰鬥，但是這並代表戰鬥就這樣結束！維持法魯佳亞的未來的戰鬥是不會完結！因此、取得勝利後生存回來！拜託你們！大家！」Irving向Ashrey等人說。
「戰鬥的人並不只我們，在這兒的所有人以及在法魯佳亞生存的人也是與奧迪沙戰鬥的。我們大家都是一致！絕對會勝利的！活着回來吧！」
「大家都在戰鬥…我也是為了法魯佳亞而戰…與大家在一起！」
就是這樣ARMS利用Valeria戰艦找尋藏在世界各地的四條魔界柱，從小美的情報得知，這四條魔界柱的位置分別在斯艾魯自治地、基魯古拉特、巴斯加和達美尼亞鎮以北的小島上，而他們的第一個目標就是位於斯艾魯自治地東北面的魔界柱Sect・Ptoromaea（魔界柱セクト・トロメア）。
在這條擁有13層的魔界柱中，不時會遇上一塊高於人的正方體向己方的方向前進（即★點），為了不受到傷害，必須利用Blood的炸彈來應付，當他們來到柱的中央處時，遇上阻止他們的Monster，戰鬥一觸即發，成功將這Monster擊倒後眾人繼續前進，不久便來到柱的最頂層，在這兒等待的卻是奧迪沙的Ptoromaea。
「真是令人吃驚呢！那時的小孩竟來到這兒。」
「我們不會停止的！為了變得更強，才來到這兒！」Lirka說：「換取強捍的話，誰也不會輸給這力量！」
「不要引我發笑！你們只是擺出正義的一面！」
「你說甚麼！你這個惡人！」

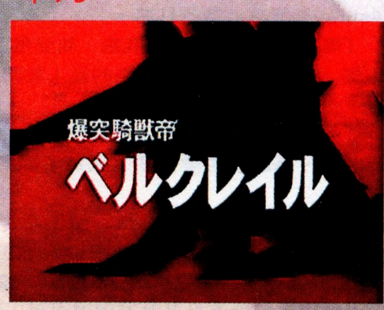


「你們的正義！由我來阻止！維持現在的世界有何價值！全部都是適合政治家的世界，我們一點也不自由，我與部下約定，取一個真正自由的世界回來，與他們一同開拓新的世界，製造新的天地，為了將這思想傳給…我要變強，將你們擊倒！」

戰鬥立即展開，今次的戰鬥很明顯比先前的不同，他的攻擊力比以往奇高，不過對於身經百戰的Ashrey來說，根本這只是普通的傷害罷了！三人合力將他擊倒後魔界柱的能源供給機能立即停止，Ptoromaea在死前發覺Ashrey才是真正的正義，為了向自己的部下交代，他希望眾人能寬恕自己的部下，並打算承受一切責任，就這樣他的身體消失在世上，他的事令到大家感到有點悲傷。

BOSS戰——爆突騎獸帝

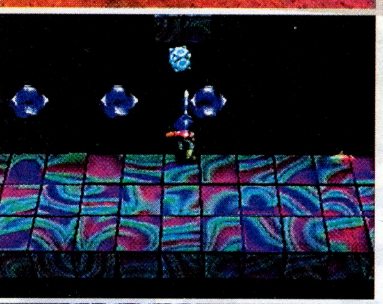
名稱：ベルクレイル



對付方法：首先牠擁有頭部、鑽咀部和胸部三個部份讓玩者攻擊，只要其鑽咀仍存在，牠只會使用單體攻擊。由於牠會吸收地屬性的魔法，所以最好利用風屬性魔法來攻擊，而Ashrey和Blood等人攻擊系的角色，則以FP的特殊能力來進攻便可。

破壞魔界柱作戰、二







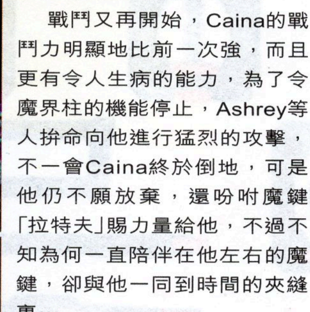
成功將一條魔界柱的機能停止後，Ashrey等人利用空間轉移的道具返回Valeria戰艦去，並乘它到基魯古拉特的西南方向去，從魔法陣降下來後便找到第二條魔界柱。

同樣擁有13層的它，基本地形與之前的無異，途中會遇上一些浮游的按鈕(即★點)，需要Ashrey利用小刀來按下，接着更會遇上阻止眾人的Monster，那就是粘液不定形獸，眾人合力將牠打倒後繼續前進，當來到頂處時便看見把守這兒的Caina——

「讓開吧！空中要塞！你沒必要這種玩具！」

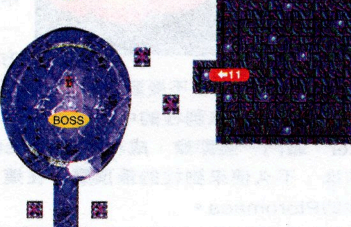
「只要停止魔界柱將能量輸給希爾姆，加捷奧，就能令它不能行動，讓我們這樣做！」

「何時都在扮正義…真令人討厭，Vinsfeld的…阻止奧迪沙理想的不法之徒…『拉特夫(ランドルフ)』啊！將這班人帶進時間的夾縫裏！」



戰鬥又再開始，Caina的戰鬥力明顯地比前一次強，而且更有令人生病的能力，為了令魔界柱的機能停止，Ashrey等人拚命向他進行猛烈的攻擊，不一會Caina終於倒地，可是他仍不願放棄，還吩咐魔鍵「拉特夫」賜力量給他，不過不知為何一直陪伴在他左右的魔鍵，卻與他一同到時間的夾縫裏…





魔界柱Sect・Caina MAP

BOSS戰——粘液不定形獸

名稱：ドロードゥ



對付方法：這隻怪獸有三個頭，並且會吸收水屬性的攻擊，而且牠經常會使出全體攻擊，這一招更會令角色產生各種異常，是非常麻煩的一招，因此必須裝備一些預防異常的防具，另外、多以地和火屬性來攻擊，這樣能給牠很大的傷害。

破壞魔界柱作戰、三







眾人離開了魔界柱Sect．Caina後利用到Valeria戰艦巴斯加查問有關下一條魔界柱的下落，從村民的口中得知魔界柱Sect．Antenora就在南方的森林裏，於是他們乘高速水上艇到達附近的森林，找尋魔界柱的下落。

這條魔界柱的內部與之前的分別不大，在其中一個房間中，有止地板會因Ashrey的經過而升起（即★點），必須一口氣行過（可跟圖上的箭咀前進），接着還有記憶測驗，他們一一通過後在不遠處遇上阻止眾人的Monster，由於牠的實力並不強，他們很輕易便將之打倒，當他們來到最頂部時，Antenora已在這兒等候眾人的來臨——

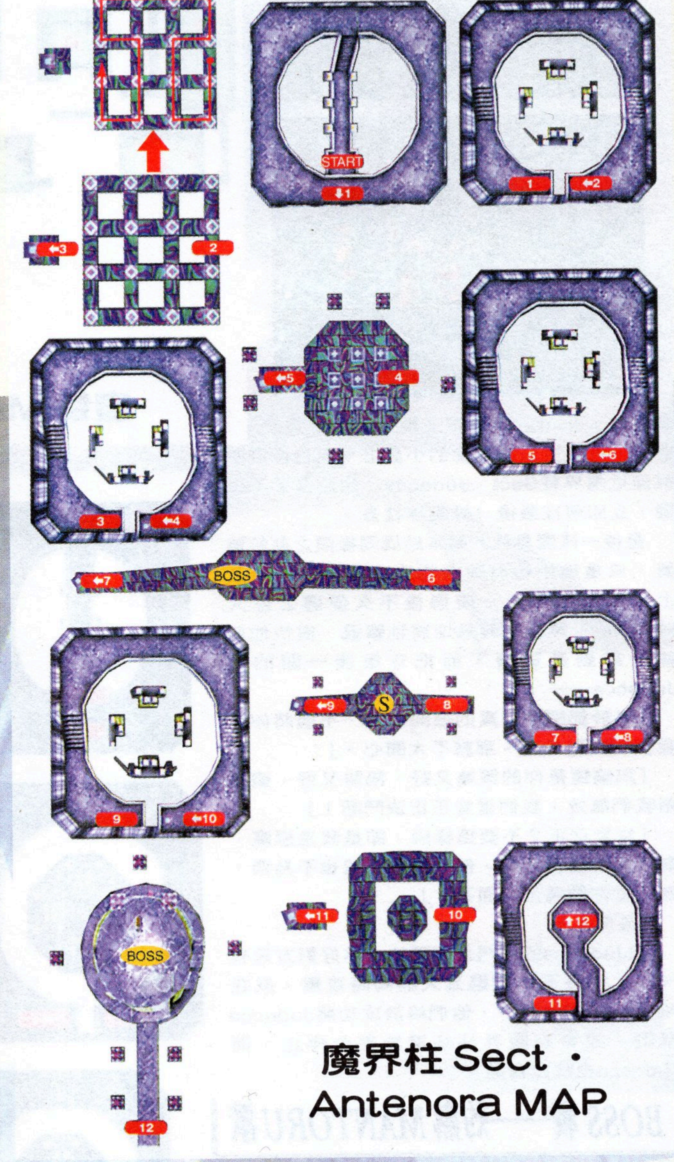
「請你讓開吧！即是是奧迪沙的幹部，也不想與女性戰鬥。」

「你真蠢…我知道在這兒的理由。」Antenora說

「即是不會退下…」

「是那個人…Vinsfeld看着的…」Blood說：「很忠心呢…不過、我們是不會就此而鬆懈，還會以全力迎戰。」

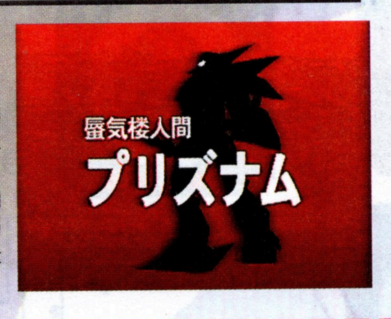
「Vinsfeld看着在戰場的我，為了報答他我不能不與你們戰鬥…我守護的並不是魔界柱，而是守護我的夢想！所有都由那一天開始，為了那夢想！現在！參戰！」於是與Antenora的戰鬥開始了，當五人合力將他擊倒之後除了成功將魔界柱的機能停止外，還得知一個重大的秘密，原來Antenora一直都想向Vinsfeld報復，原因是Vinsfeld曾殺掉她的父母，由於她的力量是不能將Vinsfeld擊倒，所以決定以奪取他的一切來進行報復，這就是愛的反面恨…



魔界柱 Sect．Antenora MAP

BOSS戰——蜃氣樓人間

名稱：プリズナム



對付方法：牠共有頭和胸兩個部份供玩者攻擊，雖然牠擁有很多全體攻擊的招式，但威力並不大，而且牠對於闇屬性的攻擊明顯地弱，因為可利用這點來攻擊，若擁有足夠的FP的話，以Ashrey或Blood等人的強力攻擊來進攻便可。

破壞魔界柱作戰、四

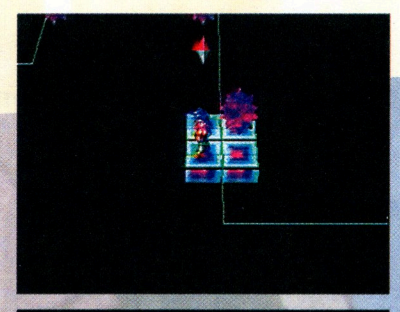




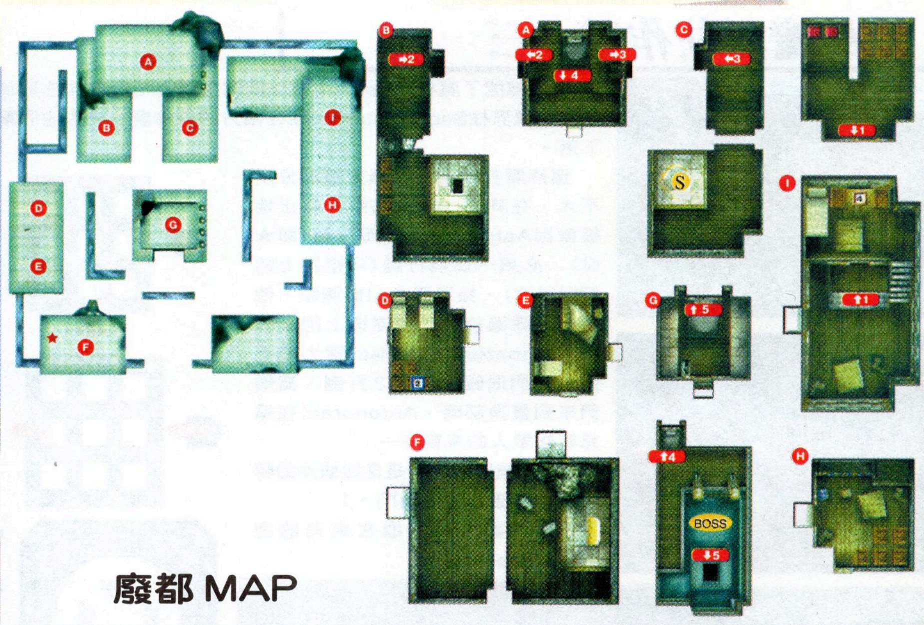


成功將三條魔界柱的機能停止後，現在只餘下達美尼亞鎮以北的小島上的魔界柱Sect．Judecca（セクト・ジュデッカ），可是無論是海路或空路都不能到達這小島上，Ashrey只好四處打探到此島的方法，就在古亞多尼鎮裏，得知在北方的鹽地中有一條被廢棄的鎮，其名為艾古哈姆（アークハイム），層是史尼哈姆的領域，感到懷疑的Ashrey便決定前往查看，他們沿着北面的鹽地前進，不久便發現這個被廢棄的艾古哈姆。

這個廢都充滿着過去的戰爭痕跡，有不少地方都因而不能進入，先到西南方的屋子裏取得其中一隻Guardian（利用炸彈將門炸開），利用從D屋中取得一顆水晶來開啟A屋內的升降機，當他們進入中央屋子的地下時，一隻棲息在這兒的怨靈向眾人襲擊，在這情況之下Ashrey只好一戰，幸好這怨靈並不強，Ashrey很快侯將其擊倒，他們向木閘的通道前進，發覺原來內裏的竟是另一個生命反射器，為了消楚知道它的







傳送點，Ashrey便決定上前一試，結果他們來到達美尼亞鎮以北的小島上，而且位置還很接近魔界柱Sect．Judecca，他們便事不延遲，立即前往最後一條魔界柱去。

最後一條魔界柱的基本結構同樣與之前的無異，只是途中會有障礙物出現在浮動的平台上，Ashrey一一避過後不久便遇上巨大Monster，眾人很輕易地將牠擊退，很快他們終於來到最頂層，而把守最後一關的是Judecca——

「終於都來到…真的很開心呢…不過將你令我『跌眼鏡』的話，那就不太開心。」

「無論這是你的策略又好、陷阱又好，這已對我們無效，我們堂堂正正決鬥吧！」

「堂堂正正？不要這樣說，即是我是惡魔，為了開心地玩遊戲，使用卑鄙手段也不為過，為了看你們痛苦的面孔。」

「甚麼？」

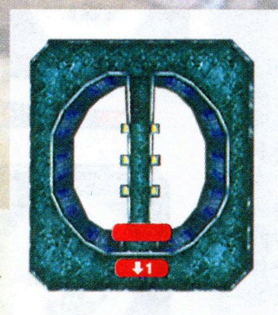
與Judecca的戰鬥立即開始，幸好對方只有一人，始終不能敵過五人的同時攻擊，就在Ashrey的努力之下，他們終於成功將Judecca擊倒，並令到魔界柱的機能完全停止，而Judecca也跳崖自盡。

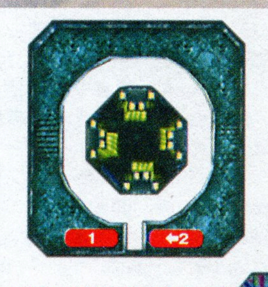
BOSS戰——灼熱MANTORU獸

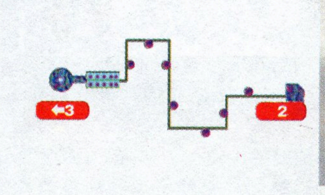
名稱：マグマライザ

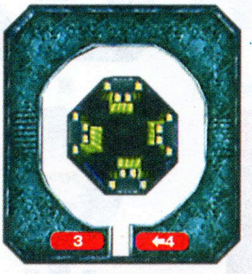
對付方法：牠的特徵是擁有一招防衛技，這防衛技更是對任何攻擊無效化，而且牠的屬性是火，千萬不要用火屬性的攻擊，以水屬性是最好不過。由於牠的攻擊力並不強，所以並不難應付。

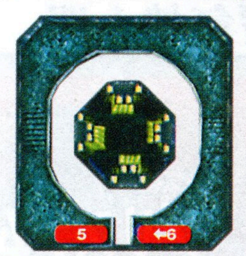




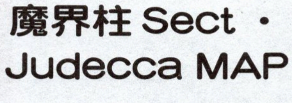




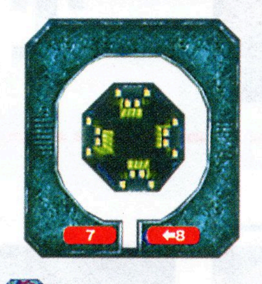


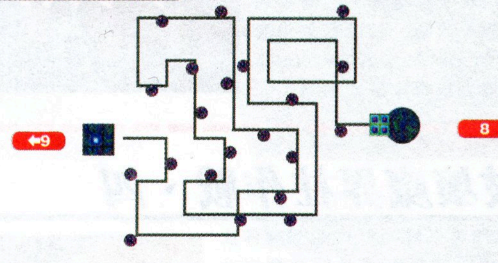




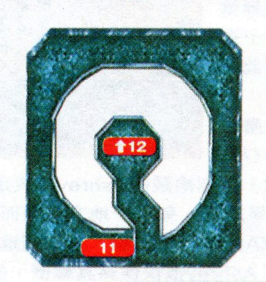


魔界柱 Sect・Judecca MAP











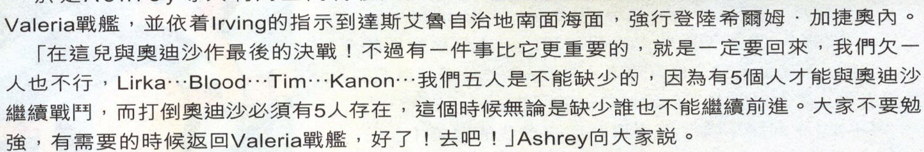
最後一戰



離開魔界柱Sect · Judecca的Ashrey等人，立即收到Irving的通訊——

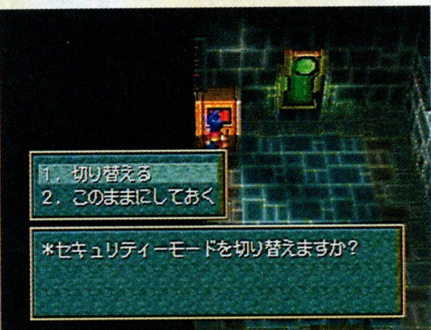
「做得好、大家，從魔界柱供給能源機能已完全停止，他們的Stealth機能已進入沈默狀態，我們可以用雷達捕捉到希爾姆 · 加捷奧的所在，現在它就位於斯艾魯自治地南方，不要錯過這個機會！另外、希望你們盡快回來，嘗試利用Valeria戰艦強行登陸希爾姆 · 加捷奧！」

於是Ashrey等人利用空間轉移道具返回Valeria戰艦，並依着Irving的指示到達斯艾魯自治地南面海面，強行登陸希爾姆 · 加捷奧內。



「在這兒與奧迪沙作最後的決戰！不過有一件事比它更重要的，就是一定要回來，我們欠一人也不行，Lirka…Blood…Tim…Kanon…我們五人是不能缺少的，因為有5個人才能與奧迪沙繼續戰鬥，而打倒奧迪沙必須有5人存在，這個時候無論是缺少誰也不能繼續前進。大家不要勉強，有需要的時候返回Valeria戰艦，好了！去吧！」Ashrey向大家說。

之後這五人便進入這巨型的空中戰艦內，經過不少傳送點，他們終於找到奧迪沙之首Vinsfeld，為了將奧迪沙消滅，雙方終於戰鬥起來，手持魔劍「狂氣山脈」的Vinsfeld擁有很強的實力，令到Ashrey陷於苦戰，經過一番激鬥後勝利是屬於Ashrey一方，被打倒的Vinsfeld並沒有因此而死去，而且還得到一個非常驚人的消息，原來令怪物溢出在法魯佳亞的並不是奧迪沙的行為，他們只是利用怪物來當自己的兵力，再加上他們的「降魔儀式」根本不能呼出這麼多怪物來，因此令怪物溢出這世界是令有其人，此時希爾姆 · 加捷奧的動力爐



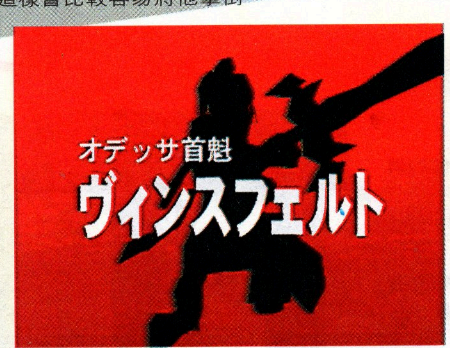


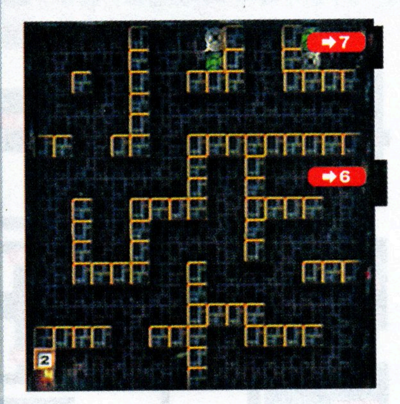
在沒有魔界柱支持下已超出負荷，整座戰艦快要墜毀，為了生存的Ashrey便連同同伴找尋脫出點，企圖離開這兒。

BOSS戰——奧迪沙的頭領

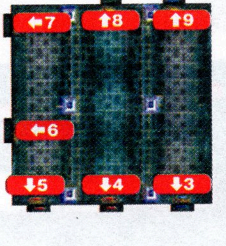
名稱：Vinsfeld

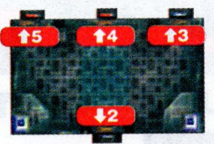
對付方法：沒有任何弱點的他，已不是以魔法來戰鬥為中心，主要是以強勁的物理攻擊，其中他的「八十禍津日神招來」一招，其威力可扣去己的的體力約1500點，因此全體回復是非常重要，最好以Ashrey的LV 4的F.A.來攻擊，這樣會比較容易將他擊倒。

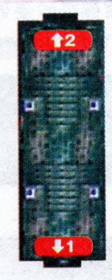


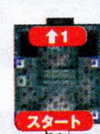


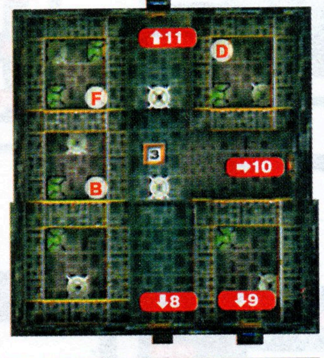


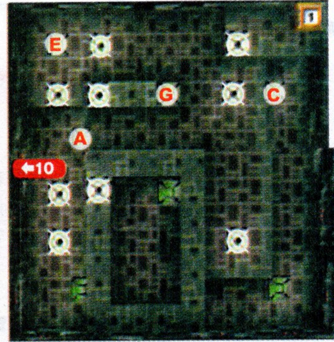


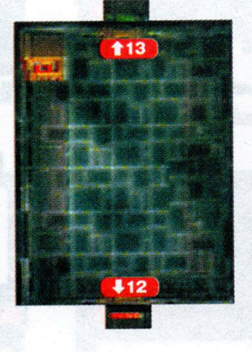
















希爾姆 · 加捷奧 MAP

一定會回來…

為了離開希爾姆．加捷奧，Ashrey等人便到右側的脱出口去——眾人來到這兒時，發現在旁邊有部控制器，看來必須有人在這兒操控，Ashrey便決定由自己操控所有逃生囊，而其他人則到逃生囊作準備，大家只好與Ashrey約定，他一定會一起回去，就當大家前去逃生囊時Ashrey利用感應石與他們通訊(途中必須利用四人的不同能力來前進，有的要三人同時合力；有的要二人同時合力，而最初可以前進的角色是Lirka和Tim)，還將上鎖的逃生囊解除，就當Ashrey打算前去逃生囊時，Vinsfeld再一次出現，並阻止Ashrey前進——

「在這兒嗎…年輕人…」Ashrey轉身説：「Vinsfeld…」

「回答我吧…為何不讓我實行我的理想、為何這麼固執？」

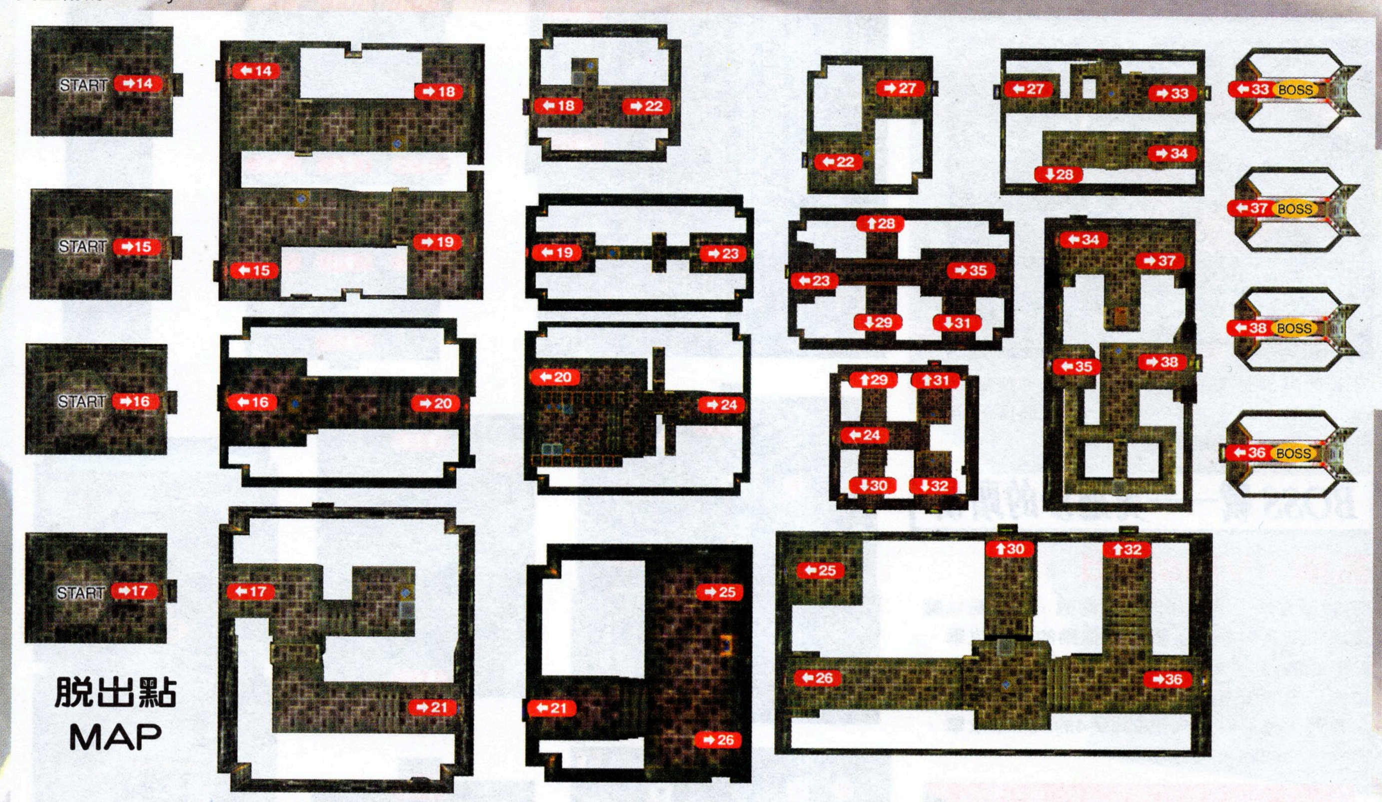
「我們有回去的地方；也有同伴，等待我回去的還有重要的人。到現在為止每日都是為了回復以往般的平常生活而戰鬥。」

「『平常』？無聊！為了這樣東西而破壞我的理想！」

心身不份的Vinsfeld再一次向Ashrey挑戰，Ashrey利用體內的潛在能力已足以將他擊倒，再一次失敗的他卻使用從基魯古拉特取回來的核兵器，知道此事的Ashrey為了這個法魯佳亞，決定利用體內的魔神力量，克制核的破壞範圍，此時他想利用感應石向瑪莉娜告別，可惜卻沒有反應…從天上降下數顆流星，瑪莉娜藉此向它許願，從而希望眾人平安回來，不過回到地面的Lirka等人，看不見Ashrey的踪影，大家都知道發生甚麼事——

「不是約好大家一起回來，為甚麼…為甚麼只是一人破壞約定！」Lirka説。

這個時候受到嚴重破壞的希爾姆．加捷奧，其碎片在宇宙中飄浮，在這些碎片當中，可看見唯一受到神秘的光包圍着的人影，那就是身受重傷的Ashrey…



脱出點MAP

再遇聖女

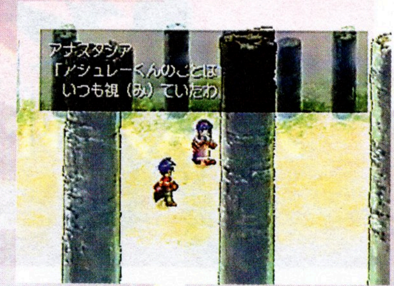
除了Ashrey外，其他ARMS成員均回到Valeria戰艦裏，最擔心Ashrey的瑪莉娜也到此等待他的消息，而且還無時無刻地祈求他回來。失去意識的Ashrey醒來後發覺身在別處，四周都很朦朧——

「我還生存嗎？究竟我…這兒是甚麼地方…這兒不是法魯佳亞…這兒究竟是甚麼地方…？」

「無錯、這兒不是你的世界。」從後方來的曾見過的女子説。

「你是…對了…我不是第一次見你的，在艾加多拉姆的光中…在希爾姆．加捷奧的爆炸時，感到有東西守護我，那種感覺…無錯…那種感覺是從你所發出來的波動是一樣的，告訴我、你究竟是…」

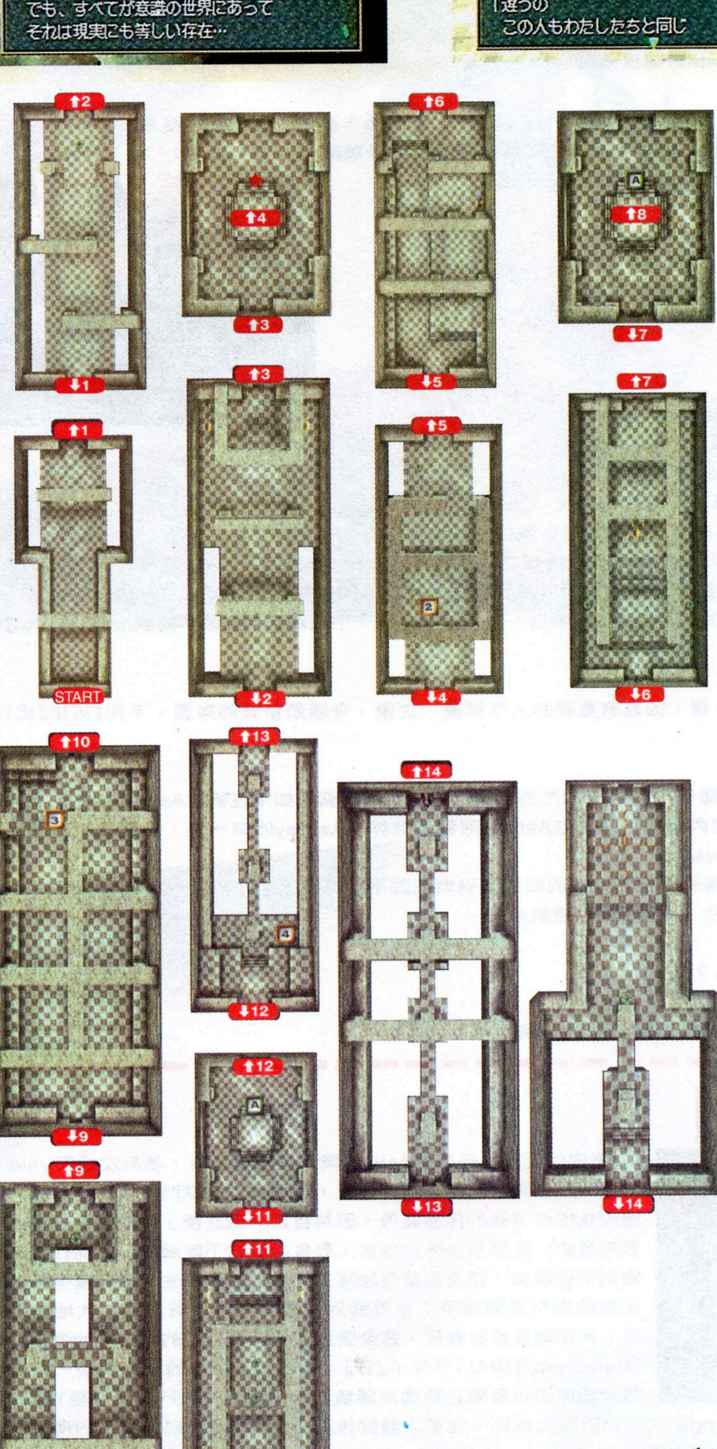
「Anastasia(アナスタシア)…在你的時代來説即是《劍之聖女》——好像是這樣説吧！」











記憶之遺跡 MAP

「你是《劍之聖女》…」Anastasia說：「呼、為有向你說一次，Ashrey」

Anastasia帶Ashrey向着一個方向行，並邊行邊與Ashrey說話——

「Ashrey的事我經常看的。」Ashrey邊行邊說：「我的事？」

「是、你有些依靠不到的地方，時常會做些令人震驚的事，她——瑪莉娜就沒有這麼大膽。」

「那、瑪莉娜是…這…」Ashrey害羞地說。

「喂喂！害羞了、是愛人吧！當姊姊也不錯~」

「……」Anastasia說：「你怒？對不起、不是有心開玩笑的。」

「…不、我沒有怒…只是、有點感到意外、怎樣說…我在想《劍之聖女》印象是這…有點不同及…」

「很任性呢…我想這樣做、不壓抑一切會較好。」

「呀？」Anastasia說：「很失望吧？不過、這才是『我』。其實偶然也會想一些H的事情，被稱為《聖女》之前我只是Anastasia，沒有辦法啦！」

「呀…」Anastasia說：「想回去嗎？想回去瑪莉娜等待你的世界嗎？」

「果然這兒不是法魯佳亞。」

「若有生命的地方叫『這兒』；而死者的地方叫『那兒』的話，這就是『這兒』和『那兒』之間的境界——歡迎你來到『Anastasia存在的世界』！」

不久他們二人來到一個遺跡的門前，而這兒就是Anastasia在法魯佳亞生存時遺留下來的記憶，即是「記憶之遺跡」，她相信只要通過這個遺跡的話，便可以回到法魯佳亞。為了回去Ashrey當然會進入嘗試，就在二人踏入遺跡的第一步，由一團光組成的Guardian Lucied(ルシエド)走到Anastasia身旁，由於牠與其他Guardian有別，所以能夠不用借其他力量來顯示實體，牠一直都守護着Anastasia。

這個遺跡是由Anastasia記憶所構成的空間，因此當Ashrey進入這兒時便會不斷看到Anastasia的過去記憶，就在他們前往的途中，Ashrey遇上一位古怪的少女，她原來曾是Anastasia的同伴，當她知道Ashrey與Anastasia同樣是背負着戰鬥的人，她便開啟道路給二人，在途中Ashrey看到有關過去「焰火之災」的事——

「…這就是傳至現在的『焰火之災』…無錯…它並不是傳下來的故事，而是實實在在的戰鬥來，這是…」

「……這種感覺…這傢伙的感覺不是初次感受到！這傢伙是另一個我來…是這樣嗎？」Ashrey看着那黑色的影子說。

「我將我的一切將牠封印，現在、你體內存在的就是令世界燃燒的焰之魔神Lord Blazer(ロードフレイザー)…」

知道另一個自己是誰的Ashrey感到非常驚訝，原來另一個自己是一個擁有強大力量的魔神，而這個魔神更是由Anastasia封印的，可是由於Anastasia強烈地不想犧牲自己，因而令到自己失去當聖女的資格，於是擁有Valeria家血統的人，再沒有「英雄」的意思存在，即使是她的家族也沒有人可以取起艾加多拉姆，所以不知情的Irving因強行取起艾加多拉姆而受傷，他的腳傷便是這樣得來，Anastasia並不明白他為何要對「英雄」這麼執着。當二人來到距離盡頭不遠的地方時，那古怪的少女又再次出現，還約定在法魯佳亞再次面臨危機時，她會與Ashrey一同戰鬥，不久Ashrey最終都到達盡頭…

歸來的Ashrey







就在Ashrey到達記憶之遺跡的盡頭時，在法魯佳亞的小美和小琪分別探測到Ashrey的感應石的反應，此事當然第一時間告訴給Irving，他知道Ashrey仍生存的消息後立即集合ARMS的成員，Blood等人知道Ashrey的事都非常高興，共位置就在劍之大聖堂內，不過卻需要斯艾魯自治地的連接空間的技術，利用魔導器Millennium puzzle產生出Gate來連接兩個空間，可是Lirka卻對自己做出來的Gate沒有信心，幸好經過眾人的鼓勵下，Lirka拾回自信來。

眾人來到劍之大聖堂後進入由Lirka造出來的Millennium puzzle空間，只要將所有Switch Block輸入魔法，便能到達拯救Ashrey的地點，當他們來到最盡頭時，將在之前的道路上所記下四條不同顏色的柱之高度，並依照其高度開啟最後機關(紅＝3/ 藍＝1/ 綠＝2/ 黃＝4)，便成功將餘下的Switch Block輸入魔力，之後一塊巨大的Switch Block出現在Lirka的面前——

「只要開動它就可以將Gate打開！」Tim說。

「……」Tim說：「Lirka…」

「沒有時間；快些起動吧！」Lirka說：「嗯…」

Lirka用盡渾身的魔力射向巨大Switch Block內，可惜卻不能令它運作。

「果然我是不行的…與那時一樣…」

「時間…唯有回去吧！」Tim說：「不要緊的、下次加油吧！」

「多謝你們…我沒事…(一點也不是…)」Lirka說後在想。

任務失敗的Blood等人在返回大聖堂的同時，Ashrey和Anastasia正在向着到法魯佳亞前進。

「一直向這兒前行應該便是法魯佳亞…不過在途中卻看不見路牌…」

「即使是這樣也不可以不前行的。我…不可以不回去。」Ashrey說。

此時在他們二人面前出現一度強光——「那是…感應石的光輝…？是你的強光…」

「那光線、我去…一起去吧…」Anastasia說：「這兒是我存在的世界…那兒是沒有我存在的世界，因此…」

「是嗎…那、我去…」Anastasia說：「雖然我不想餘下自己一人，但我已不想持起艾加多拉姆，戰鬥太可怕！我不喜歡被人稱為聖女！…我不想死…無錯、我不想死，不過、沒有其他方法！為了守護最重要的東西，所以沒有辦法！我喜歡與朋友聊天，與父母一起時的幸福…甚至是喜歡的人也在…可是我只有捨棄一切才能守護世界，雖然我說不出，但是我明白…我是不能死的，不成為『英雄』就不能退治『焰火之災』…大家都希望……所以我死的話…」

「…我並不是為了成為『英雄』而返回法魯佳亞…」

「那、為何？是為了甚麼？」Ashrey回答說：「大慨、是和你一樣，因為有重要的人在那裏…之後、守護最重要的東西，不用『英雄』或『犧牲』的方法…是用別的方法——」

「一定會見到的…然後令Valeria的悲劇停止…」

Ashrey向白光前進，而Anastasia則命Lucied協助他，並祈求能停止Valeria的悲劇。在達美尼亞鎮瑪莉娜如常在祈求Ashrey平安回來，怎料到那細小的感應石碎片突然發出亮光，接着劍之大聖堂的大堂內出現一條光柱Ashrey回到這世界。Ashrey回來一事，小琪和小美即時便測到，同時各人也感覺Ashrey的存在，他們急不及待前去找Ashrey。

而Ashrey回來法魯佳亞後首要幹的事便是返回達美尼亞鎮向瑪莉娜報到，他的回來令到瑪莉娜不禁流下淚來，而第一時間知道Ashrey回來的Lirka，為了不妨礙Ashrey和瑪莉娜二人，便座在走廊外等待，此時Tim也趕到來——

「我聽聞Ashrey在這兒！」Lirka說：「我知道。」

「我們是從瑪莉娜中得知的而來……你哭？為甚麼、這種面色？」

「……」Tim說：「Ashrey回來、不開心嗎…？」

「…開心；我很開心，非常開心——但…只是有點寂寞…」Lirka望着瑪莉娜的房間說。

污染





平安回到法魯佳亞的Ashrey與瑪莉娜重逢後，便再次返回Valeria戰艦，並向眾人說明現在的情況，與奧迪沙的戰鬥可謂完全完結，不過ARMS仍有新的任務要做，因為自那一戰之後，整個法魯佳亞出現異常景象，生態系統開始變質，善良的動物不斷減少，取而代之的怪物則不斷增加，相信將會有超越人們想像的事發生，從調查得知法魯佳亞的青空受到污染；世界受到侵食；海再沒有光輝；大地逐漸壞死；天空就像被吞食般，完全變成不像法魯佳亞的地方，他們稱之為「Paradigm污染(パラダイム)」，而今次ARMS的任務就是一邊查明污染的原因以及阻止這情況繼續惡化。「天空被吞食」這令到Tim聯想起巴斯加村長的說話，他也曾這樣說過，為了取得更多情報，Irving便決定到巴斯加查詢。在眾人離開後Ashrey向Irving說出自己的情況——

「在『夾縫的世界』裏我在Anastasia處聽過你和…《劍之聖女》之血的事…」

「我不想隱瞞；也沒適合時機說出。」

「……還有…在我體內的『另一個我』…是Lord Blazerr…叫做『焰火之災』的魔神。」

「…聖女的後裔和降臨現世的『焰火之災』…那麼、我們是敵人…」

「不能明確地說…但、或許的確如此，將我脫離ARMS會較好嗎？我這種力量，可能會傷害到大家…」

「在這個未能確認的事件中，也希望現在有多少戰力，Lord Blazerr的力量就為法魯佳亞而用，而且——」

「到那時候便會僱用我，你體內有『焰火之災』的話，我也是《劍之聖女》的後裔，到時我不會作任何考慮將他幹掉。」Kanon前來說。

這時Blood等人也進來表示鼓勵和信任Ashrey，而且更推展Ashrey到當時Lord Blazer的封印地魯魯多之泉(ルルドの泉)調查有關他身體的時，就這樣ARMS等人再次集合一起進行任務。首先他們利用空間轉移的道具到巴斯加，進入巴斯加後他們直接到村長家詢問，雖然村長曾夢見到天空被吞食的現象，但是Guardian卻更深入的情報，不過只要Tim願意的話，就可嘗試到聖域內的被封印之Guardian遺跡裏查詢，這個地方名叫「犧牲之祭壇」。為了了解法魯佳亞的情況，Tim決定到那兒走一趟，於是Ashrey等人在村內打聽犧牲之祭壇的位置，它就在一個叫胡拉魯之山地(ウラルトゥの山地)的地方，他們利用高速水上艇到達位於廢都以西北的地方，進入這個犧牲之祭壇。在這個遺跡裏有不少隱藏房間(各隱藏房間解謎方法：龍神石＝在射手座上等待/ 獅子石＝在IX處以火魔法射方VI/ 石之女神＝將石推進水裏)和隱藏機關，當他們來到盡頭時Tim身上的Medium突然發出亮光——

「從Medium出來的光…」Lirka說。

「Guardian的意志集結、很大…就像、一個很大的生命般…」Tim說。

「這傢伙究竟…」Kanon說。

接着這Medium發出的亮光飛到中央的祭壇處，並響起一把聲音——

「我們是所有Guardian的意識集合體、佳爾亞(ガイア)…我們是擁有星的生命。」保嘉上前說：「我已帶『柱』的少年來了。」

「我們委派的『引導者』保嘉，這個職責已完成。」保嘉向Tim說：「保嘉是由佳爾亞的意志帶Tim來的。聖域的事雖然不太清楚，但保嘉與Tim見面的話，命運便會開始轉動。」

「命運？」佳爾亞說：「無錯、Tim…『柱』之少年啊…所有都是命運中注定的，現在、接受『柱』的命運吧…法魯佳亞現在陷於前所未有的危機，可以阻止的就只有我佳爾亞和——能將我力量解放的『柱』之少年——即是你…」

「請等等！現在法魯佳亞究竟發生甚麼事？天空像要被吞食般——」

「……甚麼都不知成為人柱的確可憐，好吧、就讓我告訴你…世界受到侵食的原因是因為有『異世界』的存在。」

「『異世界』…？」佳爾亞繼續說：「無錯、『異世界』正侵食法魯佳亞，就像我們的世界般，它是集合了一些細小生命為一的巨大『魂魄』，由於那個世界超越了自己的境界，所以入侵其他世界。初期一點點的侵食時，細小生命體便會產生混亂，這便被稱為怪物的生命體，是違反法魯佳亞之Paradigm生物的誕生，可是、在這世界生存後不久，便需要更大的器具，為了收到更大的器具便吸收異物魂魄，於是法魯佳亞內的東西都…」

「沒計可施嗎…？」Ashrey問。

「很可惜是沒有，你們用的是物理的力量，對於擁有概念的『世界』裏是不會有效用的。試想一下、在這兒使用武器的話，是不會出現任何效果，擁有概念的『世界』的對手都是那樣東西。『柱』之少年已明白了嗎？要與『異世界』對抗的話必需同樣以擁有概念的我解放。對你來說若是有最重要東西的話，道路是由你自己選擇的。在我面前獻出生命，所有東西都可以守護得到。」

「……我、不要。」佳爾亞說：「『柱』啊！是甚麼原因？『柱』是為了法魯佳亞奉獻出——」

「即使是『命運』都好，我不能接受！我並不是怕死！只是不能接受將生命獻出！——現在、身為『柱』的我守護法魯佳亞，但是心中仍有疑問是解決不到的！犧牲和死——這簡單的選擇…」

「為了守護重要的東西而付出生命…這種事為何會存有疑問？『柱』之少年！」

「這、…」保嘉插口說：「保嘉有個請求！保嘉想和『柱』一起找尋答案。」

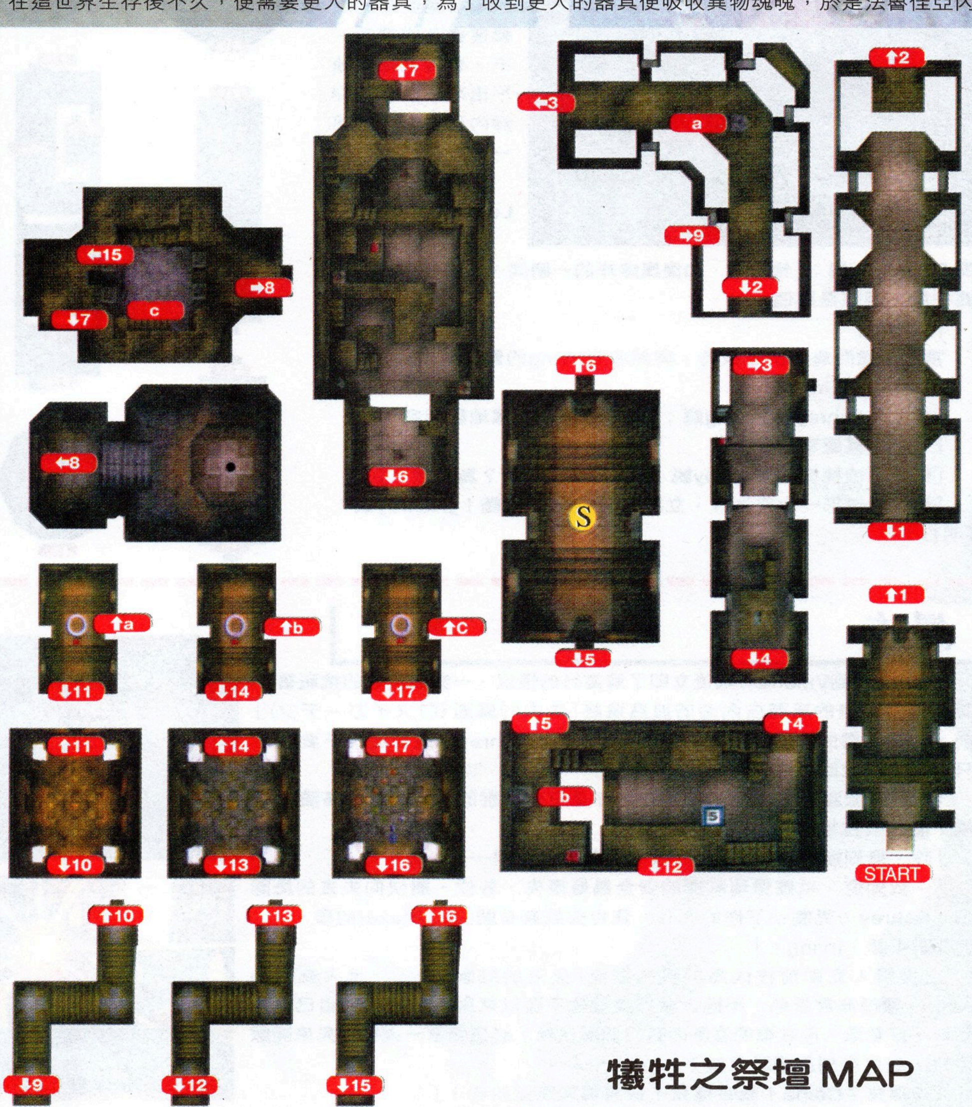
「『引導者』保嘉…這是你的意志嗎？」保嘉回答說：「…是」

「好吧！『柱』之少年啊！選擇是你的，不過、不要忘記在仍可拯救的時候決定…保嘉啊！」

「甚麼？」佳爾亞說：「你是因為沒有持有『自己』，甚麼也變不到的亞精靈保嘉。這事沒有忘記嗎？」

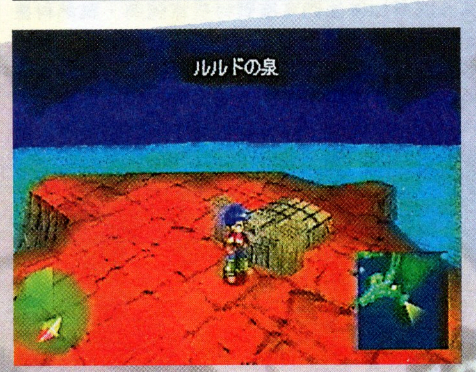
「…沒有忘記。」

保嘉返回Tim身邊的同時Medium也返回他身上。



犧牲之祭壇 MAP

Kanon 的記憶



眾人返回地面後便順便到位於斯艾魯自治地附近的魯魯多之泉去，來到入口的門前，發覺必須要擁有聖女之血的人才可以開啟，眾人便將此事交給Kanon去辦，Kanon跟着開啟門的次序前進，每當她到達房間的盡頭，均有一段記憶輸入她的腦海裏，這全是有關艾沙．比魯拿特和Lord Blazer的記憶來，原來Lord Blazer是會吞食人的感情，被食去感情的人其身體便會成為他的樣子，「艾加多拉姆」雖然能夠將牠打倒，但是由於兩者都有同樣的性質，因此擁有兩者的Ashrey，要制御Lord Blazer則要他的「心」來維持，當Kanon知道一切之後便告訴Ashrey有關Lord Blazer的一切——



「不會有錯的、Ashrey…潛在你體內的Lord Blazer，只要解開封印的束縛便會完成復活，不、事實上是從地平出來，潛在在你體內只是復活的第一階段…」

「在我體內…Lord Blazer會…」

「有沒有先兆？」Ashrey說：「希爾姆．加捷奧爆炸的一瞬間…在我體內有些東西在動，應該是那個…」

「………」

當眾人離開魯魯多之泉時，突然收到Irving的緊急通訊——

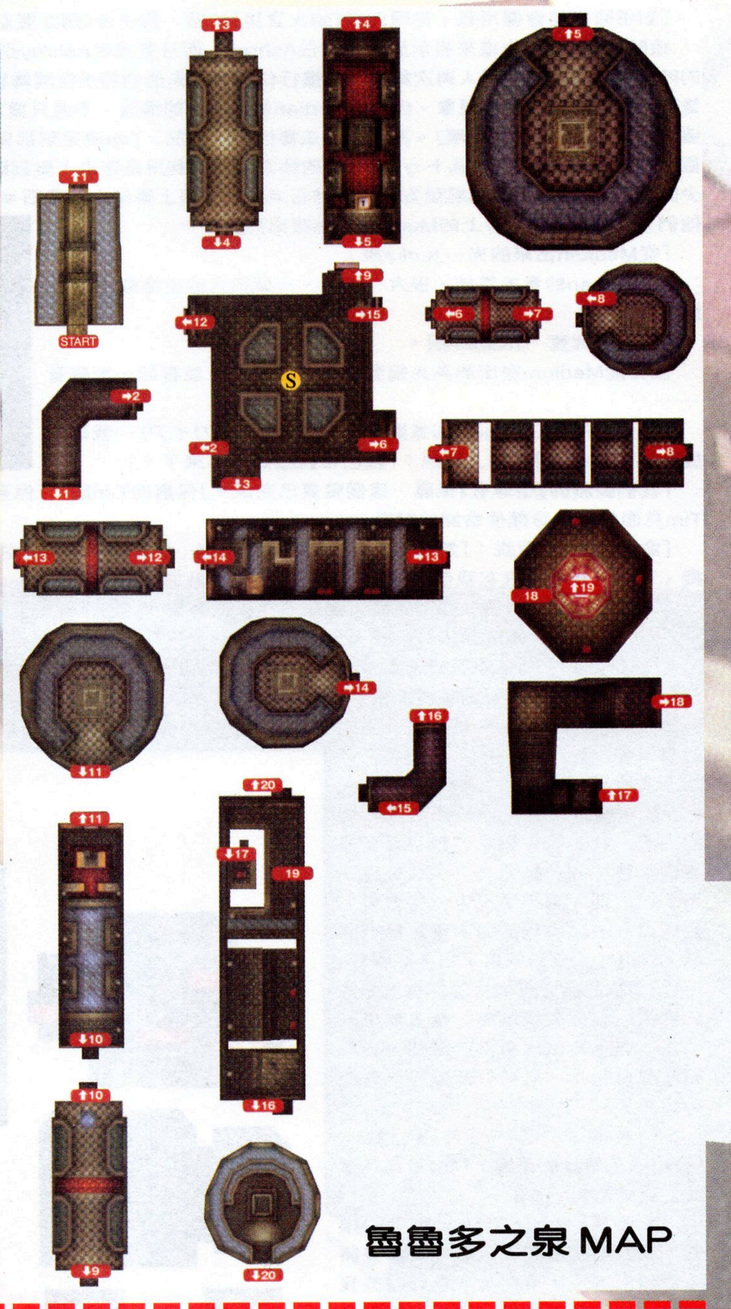
「是我！」Irving說。

「這兒是Ashrey。」Irving說：「緊急事件；簡單地說明吧！」

「…發生甚麼事？」

「瑪莉娜被捕捉。」Ashrey說：「瑪莉娜？怎會？為甚麼？」

「詳細的情形一會兒才說，立即返回Valeria戰艦！」Ashrey說：「明白！」



暴走

Ashrey回到Valeria戰艦後立即了解當時的情況，一封寫給他的挑戰書，寫着他最重要的東西在內海的孤島遺跡「失去的庭園（ロスイガーデン）」內，而寫此書的人就是奧迪沙的Caina，對於Ashrey來說甚麼也不要緊，只想着盡快救回瑪莉娜。

「不要這麼激動！Ashrey！現在的你是沒有制御的炸彈，感情高漲的時候，就等於拉板機。」

「哼！瑪莉娜…」Blood說：「很明顯這是個陷阱——」

「…我知道、以確保瑪莉娜的安全為最優先，各位、盡快向失去的庭園吧！Ashrey…克制一下你的內心。我也會調查有關Lord Blazer的事。」

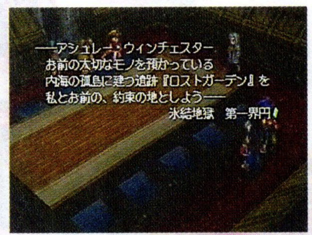
「對不起、Irving。」

之後眾人立即前往內海的孤島遺跡「失去的庭園」去，一進入庭園時Ashrey顯得非常着急，不過大家均提醒他不要以氣用事，Ashrey自己也感到很不好意思，而在這個庭園內有四個魔法陣，必須要留一人在那兒來開啟通路，結果來到盡頭時只餘下Ashrey一人。

「在那兒？Caina！我在這兒！快將瑪莉娜還給我！」

「失去最重要的東西，想自己一個人嗎？…討厭、這種事…」Caina說罷後與瑪莉娜一同出現。

「Ashrey！」Ashrey上前說：「瑪莉娜！現在立即來救你！」









「哼！這種女子和我們的大義同樣處置…我、不、對於法魯佳亞來說，Vinsfeld多麼重要，不會說未來的你們…」

「打倒Vinsfeld是我！要報仇的話就找我當對手！」

「報仇？你錯了…我希望的並不是這樣…」Ashrey說：「甚麼？」

「我所希望的是要你同樣嘗到這種感覺是怎樣…明白嗎？」

「……」Caina全身發出光茫說：「我要與你一起失去最重要的東西！」

此時Caina的能量已非常接近瑪莉娜，Ashrey為了保護她立即上前抵擋──「瑪莉娜！！」

他的感情再次爆發出來，Ashrey以另一個形態與Caina戰鬥，這就是Irving剛查出的暴走Knight Blazer──

「呵呵呵呵呵呵呵呵！！Caina！這就是…為了守護重要東西的力量…」

變成暴走Knight Blazer的Ashrey不論在攻擊力和防衛力方面都大幅增加，所以很輕易便將Caina擊倒，變回原狀的Ashrey返回瑪莉娜的身邊，可是卻受到她的拒絕──

失去的庭園 MAP



「不要過來！」Ashrey說：「究竟甚麼事？」

「你是誰？是誰！？」Ashrey說：「瑪莉娜…我…」

「我不認識你的！你只是與Ashrey有同一樣貌；同一聲音…求求你！將Ashrey還給我！！！嗚嗚嗚嗚嗚嗚！」瑪莉娜哭着說。

眾人帶瑪莉娜回到Valeria戰艦，不過無論Ashrey向她說多片對不起和解釋，瑪莉娜依然沒有理會過他，其實瑪莉娜只不過因為自己的軟弱而不知如何面對Ashrey罷了。就在這個時候從斯艾魯自治地的天文台處，取得一項重要的情報，有巨大熱核反應越來越接近法魯佳亞，原來那是Vinsfeld臨終前所召出的核兵器，得到這情報的Irving第一時間與各國頭領開啟會議，商討應付對策，結果決定由ARMS迎擊這條超獸龍，可是Irving禁止Ashrey參與這項行動，理由已經很清楚，為免出現暴走的情況。大家準備好一切後，Valeria戰艦便出發到超獸龍的降落點，雖然Blood等人已盡力阻止牠的前進，但是已經趕不及，此時Ashrey違反Irving的命令前來協助，終於成功將超獸龍擊倒。可是在Ashrey的體內發出一把聲音──

「…你心地真好…戰鬥的衝擊令到我得以解放。無錯；你的心是被我塗污的時候…這是將法魯佳亞變成焰火時代的時候！真的多謝你、Ashrey…你和你們人類將我解放出來…」

這時Ashrey完全處於停止的狀態，大家都非常擔心他。

「Ashrey…不會…感覺不到Ashrey的溫柔。」Lirka說。

「嗚呵嗚呵嗚呵嗚呵嗚呵嗚呵嗚呵~~~！！」暴走Knight Blazer在大叫。

「暴走嗎？已不可能控制…？」Kanon接着說：「Lord Blazer甦醒…Ashrey的心將焰之魔神解放。」

「Ashrey…聽到嗎？我們的聲音！」Tim說。

「嗚呵嗚呵、啊啊~~~！！現在~只~有~將~我~幹掉…快點！將Lord Blazer幹…掉…」半清醒的Ashrey說。

「做不到！這種事…真的做不到！」Lirka說。

「Kanon！！做得到的只有你…這是你使命！也是與我的約定！現在…是時候！」

「真是要幹嗎…不可能！我的手…不、我的心…果然我不是『英雄』…為何、不能動…為何、我不戰鬥…」不能下手的Kanon說。

「Ashrey不是我們的同伴來嗎？一起戰鬥的同伴…傷害最喜歡的人是『英雄』的使命嗎？Kanon都明白這點…所以…」Tim說。

此時瑪莉娜突然跑出來，Blood立即截停她──

「很危險！他現在不是Ashrey！他的心被巨大魔神吞食着，所以…」

「…所以、我來這兒。Ashrey的…守護Ashrey的回去地方，我決定了。向最喜歡的人說『歡迎你回來』，這是我的任務！」

瑪莉娜前去按着Ashrey──

「不要過來、瑪莉娜、離開我！」瑪莉娜向Ashrey說：「聽着、Ashrey…我決定，例如怎樣握着Ashrey的手不放。」

「不要觸摸我的身體！我暴走着！在我會變得不是我之前，快離開這兒…」

「…不離開會怎樣？」Ashrey說：「……我體內的Lord Blazer已甦醒，他的能力會將法魯佳亞消滅。明白嗎、瑪莉娜…法魯佳亞會面臨巨大的威脅，再這樣惡化下去，這關乎人類的存亡，我會成為人類的威脅…我、快變成不是我…在不是Ashrey之前與你說話真是太好…」

「Ashrey…？」此時Ashrey已完成沈默，並握住她的頸子。

「不要！Ashrey！！這種事真的…真的是壞人做的事來！不要呀！」Lirka說。

「嗯…想將法魯佳亞破壞的人只是一人…為了我們的戰鬥，只是一個壞人…」

「嗚呵嗚呵嗚呵嗚呵！」瑪莉娜繼續說：「不要緊…因為…我明白，不使用感應石…我都覺得Ashrey…很溫柔的。多謝你！無論是壞人；或其他…有溫柔的話…對我來說、Ashrey就是Ashrey…不要緊、二人無論怎樣也不分離，我不想失去Ashrey，因此…自己回去的地方…」

瑪莉娜的說話令Ashrey的心感動起來，並放開她變回Ashrey的模樣，瑪莉娜緊緊抱着昏倒的Ashrey，向他說句：「歡迎你回來。」

BOSS戰──超獸龍

名稱：グラウスヴァイン




對付方法：在第一場對峙中，由於己方沒有Ashrey的關係，攻擊一方只有靠Blood和Kanon，而回復HP方面則由Tim來負責，千萬不要使用回復道具，而留回第二回合使用。在第二回合，會由Ashrey一人與牠戰鬥，不過由於他變成暴走Knight Blazer，多利用其強力的特殊能力就會容易取勝。



創造屬於自己的J League球隊



玩者本身分飾兩個角色，一是球會的班主(經營者)，一是球隊領隊。基本上兩者是相輔相成的，即是說其中一方出現問題，都是會影響到對方，甚至是整個球隊的運作。因此作為這兩個角色的玩者，不單只是創造一支長勝的球隊，一支經營完善的球會同樣重要。今期將會介紹經營、人事及練習三部分的一些基本須知。

建立球會



遊戲一開始，玩者首先要做的是建立自己的球會。當時手上會有15億日圓的資金，將會花於建立會所、聘請教練(監督)及球探三方面，餘下的再加上贊助費便成為第一年的營運資金。輸入閣下的大名後，便開始整個建立球會的程序。

秘書

基本上四位秘書小姐的能力是相等的，分別在於說話的語氣，以及在辦公室時的舉動而已。所以在選擇上可以根據個人的喜好(…)來辦。





隊名及球衣

選好秘書後便選擇隊名及球衣，而隊名是根據吉祥物排名的，因此沒有特別要求的時候，可以從吉祥物一隊名意思進行選擇。然後是選擇隊旗，球衣的款式亦是根據隊旗設定，隨個人喜好選擇便成。





讓橫濱飛翼復活！！

由於財政困難的關係，99年天皇杯冠軍橫濱飛翼，於賽事後與同區的橫濱水手合併，從此消失於日本球壇。不過飛翼的球迷可以在《球會》讓這支留著輝煌成績引退的球會復活過來！方法其實很簡單，不過有點花錢，其實在隊名當中是有飛翼(フリューゲルス)一名的，選擇後再選神奈川縣橫濱市為根據地便可以了！不過球衣、隊旗等物與實際的有出入，喜歡飛翼的朋友不妨花10億試試。

選擇地區

選擇球會的所在地(Home Town)，基本上全日本大部分城市都可作為Home Town，不過根據地價不同，





建立球會的花費都不同，由1億多到最大的10億不等。而選擇Home Town時，每個要點都有值得注意的地方。

1.地域氣候：日本各地的氣候都不同，例如南方平均降雨量比北方高，而氣溫變化則是北方比南方大等。基本上降雨量的高低，是影響興建球場上蓋的關鍵。

2.人口：最初的球場可容納15500人，所以想初期就能保持球場爆滿，人口多是個必備的條件，此外人口亦會影響球迷會會員增加的幅度。

3.地價：除了影響建立球會的花費外，亦會影響將來改建會所、球場、練習場保養等與地有關的費用，所以想在這些地方慳點錢的不妨找個地價較低的地區。

4.交通：另一個與入場人數有關的資料，此外亦會影響遠征時的費用，若數值低的話，不排除將來會要求投資交通的機會。
5.SOCCER人氣：最重要的指標，影響入場人數、球迷會會員增幅，以及廣告開支等。由於增加人氣值要花的時間很長，所以在確保球會穩定發展的前提下，符合人口、交通等以上條件，再加上人氣值高(筆者建議是70以上)的地區是必然之選。

筆者建議具備HOME TOWN條件的地區(人口20萬以上、地價不足50、交通50以上、人氣70以上)

地區	地名	人口(萬)	地價	交通	人氣	設立費(億)	作為Home Town的球隊
岩手縣	盛岡市	28.2	40	75	80	4.67	
秋田縣	秋田市	30.9	45	80	80	5.8	
山形縣	山形市	24.9	35	75	80	3.876	Montedio山形
福島縣	郡山市	32.3	35	70	80	3.876	
福島縣	福島市	28.5	40	75	75	4.67	
茨城縣	水戶市	24.3	40	60	90	4.67	
栃木縣	宇都宮市	43.5	45	75	75	7.2	
群馬縣	前橋市	28.3	40	75	90	4.67	
琦玉縣	浦和市	46	45	80	90	7.2	浦和紅鑽
琦玉縣	大宮市	43.5	45	80	90	7.2	大宮Ardija
琦玉縣	川口市	44.9	40	75	75	4.67	
琦玉縣	川越市	32	40	60	80	4.67	
琦玉縣	所澤市	32.1	45	60	75	7.2	

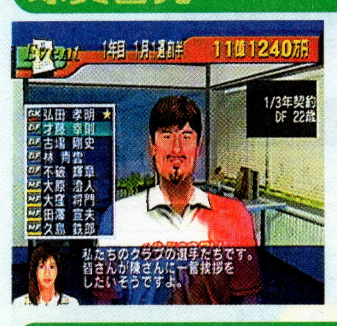
地區	地名	人口(萬)	地價	交通	人氣	設立費(億)	作為Home Town的球隊
千葉縣	市川市	42.8	45	70	75	7.2	
千葉縣	船橋市	53.8	45	75	90	7.2	
千葉縣	松戶市	45.5	40	60	75	4.67	
東京都	世田谷區	76.5	45	80	80	7.2	
東京都	中野區	29.3	40	80	75	5.8	
東京都	練馬區	63.1	45	80	75	5.05	
東京都	八王子	49.2	40	75	75	4.67	
神奈川縣	相模原市	57.6	45	75	85	5.8	
神奈川縣	平塚市	25.2	35	70	85	3.876	平塚比馬
神奈川縣	藤澤市	25.2	35	70	85	3.876	
新潟縣	新潟市	48.4	40	80	75	4.67	Albirex新潟
石川縣	金澤市	43.6	45	70	70	5.8	



地區	地名	人口(萬)	地價	交通	人氣	設立費(億)	作為Home Town的球隊
長野縣	松本市	20.1	35	70	70	3.876	
岐阜縣	岐阜市	40.3	40	75	70	4.67	
靜岡縣	靜岡市	47.1	40	80	90	4.67	
靜岡縣	清水市	23.9	40	80	90	4.67	清水心跳
靜岡縣	沼津市	21.2	35	75	80	3.876	
靜岡縣	濱松市	55.8	45	80	80	5.8	
靜岡縣	富士市	23.2	40	75	80	3.876	
愛知縣	岡崎市	32.3	45	85	85	5.8	
愛知縣	豐田市	33.5	45	80	75	7.2	
三重縣	四日市市	28.5	40	75	90	4.67	
大阪府	茨木市	25.4	40	80	75	4.67	
大阪府	吹田市	33.4	45	80	90	5.8	松下大阪
大阪府	高槻市	36	45	70	90	5.8	

地區	地名	人口(萬)	地價	交通	人氣	設立費(億)	作為Home Town的球隊
兵庫縣	寶塚市	20.6	40	80	75	3.876	
兵庫縣	西宮市	39.6	40	80	90	4.67	
奈良縣	奈良市	36.1	45	80	75	5.8	
德島縣	德島市	26.3	40	60	90	4.67	
愛媛縣	松山市	46.5	40	60	75	4.67	
福岡縣	久留米市	23.2	40	60	75	4.67	
長崎縣	佐世保市	24.5	40	60	75	4.67	
長崎縣	長崎市	43	40	60	70	3.876	
熊本縣	熊本市	63.8	45	75	75	7.2	
大分縣	大分市	42.7	40	60	70	4.67	大分Torineta
宮崎縣	宮崎市	30	40	60	75	4.67	
鹿兒島縣	鹿兒島市	53.6	45	80	90	7.2	
沖繩縣	那霸市	30.2	40	60	75	4.67	

球員會見



完成建立Home Town後，電腦便會隨機選出16名球員加入玩者隊伍，分別是2GK、5DF、6MF、3FW(中場及後衛數目會有調轉的情形)。基本上那16人的能力都是在D或E級左右，而其中通常會有一名外籍球員在內。

號數選擇



聘請了教練及球探後，便是編定隊員號碼的時候。由1至29，基本上由玩者自由決定，沒有任何限制或特別的效果出現，交由秘書負責也可。

選擇教練、球探

跟著另一樣花錢的決定，便是聘請教練及球探。兩者均有5名候補，由於第一年未清楚球隊所能掌握的實力，所以選擇一名較便宜或合約年期短的教練便可。而球探方面，在初期欠缺金錢收購J League現役或強力的海外球員，以及海外球員報到需時的情況下，依靠能力高的球探尋找日本新人是個不錯的選擇。



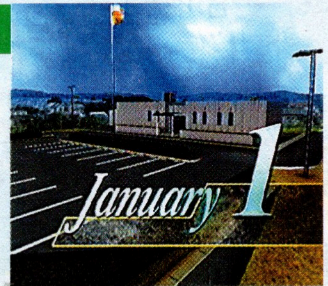




每月基本流程

這裡將主要提及每月的流程與經營上所需要注意的事項，關於球隊訓練及賽事處理將在後面詳述。

1月：經營



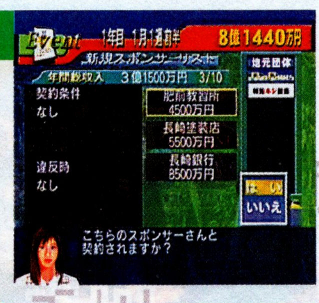
每年1月都是處理球隊內務的時間，基本上為選擇贊助、隊長，設定球迷會經費，第二年開始出現挪致新人的事件，另外還有製作自創球員(エディット選手)的機會。



決定隊長

作為球隊的精神支柱，隊長是個責任頗大的位置，雖然球隊有16人，但是並非每個都想當隊長的。基本上點名的時候，球員的回應及秘書的意見是個不錯的指標。在當中出現有信心的隊員時，大可以交給那些球員，若沒有自願的人選，就唯有由玩者自行決定，不過也要留意人選的年齡，太年輕的話可能因壓力過大，在中途出現意志消沉(スランプ)的問題。

真正米飯班主——贊助商



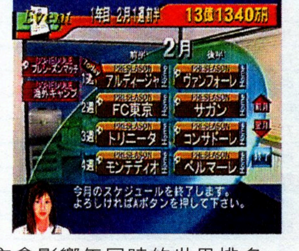
在遊戲最初數年收入不高的情況下，贊助商的一分一毫都是很重要的。第一年大約有4至6家公司或機構提出贊助，大部分都是無條件或是一些較簡單的條件(例如出國集訓)，所以一口氣全數接受便可。而贊助金額的多寡則是視乎當時的投資氣氛(景氣)以及公司或機構本身的規模。

球迷會



基本上秘書會提出最低限度的每年經費，而第一年筆者建議在1000萬左右，因為秘書所提出的數字，確實不能在短時間內增加大量會員。之後每年只要依照秘書的建議已足夠。

2月：經營/訓練





2月是季前預賽的時間，第一年可選擇主場舉行表演賽，或者進行海外集訓。由於J2時只有2月這一個時間可作預賽(J1為2月及11月)，所以選擇上要看兩個要點：1.球隊資金、2.球員能力。基本上筆者建議海外集訓加強一點實力，除非在建隊時花費過大，否則在欠缺一定數目的球迷支持下，進行表演賽是會有蝕本的機會出現。

而選擇方面，集訓時不妨選擇以組織力或守備力為賣點的國家，例如荷蘭(オランダ)、德國(ドイツ)、意大利(イタリア)等國。表演賽的對手，則可選擇同一聯賽的隊伍，除了勝算較佳外，亦較易看出球隊整體的實力。第二年以後會出現國際性球會杯賽，是否參加可由玩者自行決定。勝出了除了獎金、獎杯外，亦會影響年尾時的世界排名。

若是進行比賽的話，便由這月開始進行練習。筆者建議親自訓練，一來要理解球員實力，二來現時的教練未必及得上由玩者訓練的效果。每月分為4星期，每星期分前後即共8段時間，基本上留兩期在休息，6期練習。由於球員的實力一般，加上未曾合作，所以使用隊際練習同時加強能力及合作性。

3至6月：經營/賽事

J2上半季或J1第一階段，每月開始都會決定該月的廣告費及入場費（若選擇表演賽的話2月也要定），由於上半季時人腳並未有穩定演出，觀看賽事及跟進訓練是必要的。而這時也是尋找新球員加入的好時機，把欠缺潛質、引起不滿的球員換走，加入有實力的球員以改善賽果。到了四月會開始聯賽杯(J-Cup)的賽事，由於賽程疏落的關係，要到10月才會完成賽事。



7月：經營/賽事

雖然世界運動會及世界杯是每四年舉行，但由於兩者相隔兩年梅花間竹的舉行，而之前的一年是舉行外圍賽的時間，所以每年七月都用作國家隊比賽之用。若玩者仍未有資格當國家隊領隊的話，這一個月基本上是不用理會的，只要如常進行訓練便可。



11月：經營/賽事

J2最後階段，若是J1的話則與2月同樣為預賽期。由於要應付年尾及12月的天皇杯(New Year Cup)，為保持收入及球員狀態，進行表演賽會較有用。



8至10月：經營/賽事

J2下半季及J1第二階段。基本上與上半季相若，而在上半季的收入有一定成績的話，可以在此時替球場、會所進行加建設施，藉此改善訓練效果，以及增加收入來抵消賽事營運費用。有一點要留意的是，所有在7月至12進行的人事交易，是會收取50%年俸作為手續費的。另外要留意球員的合約年期，若有大量球員滿約的話，則最好減少不必要的開支，以便留下一定的資金在年尾處理合約事宜。





12月：經營/賽事

J1決賽及天皇杯賽事(New Year Cup)，亦是決定下一年會否因財政困難而Game Over的一月。基本上來到這個月，只要手上仍有足夠應付球員等合約的數目(最初一年約為4至5億)就不愁問題。

球會經營術

廣告費及門票價格

每年最低限度有16場主場(ホーム)賽事，若在這些賽事都能滿座的話，那收入可不是小數目的(最小也有1億6000萬)，所以吸引觀眾入場是有需要的。而吸引觀眾的關鍵除了球隊的受歡迎程度外，廣告費及門票價格也是重要的因素。而基本上決定廣告費及門票價格的原則有三：1.是否有主場及主場數目，沒有主場賽事賣廣告也沒意思，而主場數目與廣告費成正比。2.球場人數，球場大小與廣告費亦是成正比。3.廣告費與門票差距，基本上看秘書的回應，若說是球迷會通宵排隊買門票(スタジアムからあふれるほでのお客さん…)，或者球迷多得帶來震撼球場的歡呼聲(歓声でスタジアムか揺れるほど…)，即是說兩者的定位沒有問題，而且滿座的機會很高。





會所

與地價最大關係的三種開支之一，會所本身除了改建外，可以加入一些與訓練或球員關係有關的設施，有別於SS版，DC版第一個會所已有兩個空間提供建設施之用。至於加入那種設施，基本上是視乎球員的需要，若是要加強訓練效果，可加入健身室(パワージム、スピードジム)、資料分析室(データ分析室)等一類設施。若是減少球員練習受傷的機會，則要加入醫務室、桑拿浴室(サウナ)等一類減低疲勞的設施。而空間的增加除了加入新設施外，原有設施亦可進行加建。





練習場

練習場本身是會隨著時間而損耗，當到達一定程度時(約60%)，秘書便會提出維修，費用是根據有沒有草皮及地價影響而定出的。而加建新練習場或者鋪設草皮可延長損耗的時間，鋪草皮更可減少練習傷受傷的機會，加設照明可改善訓練效果，但會加快練習場的損耗速度。



球場

基本上除了改建球場外，加上蓋及加入設施也是改善收入的方法。加上蓋後可保持雨季的入場人數，而設施上分商店、停車場、食肆、報道室及娛樂場所。商店、食肆及娛樂場所可增加收入，雖然不多，但通常都可蓋過球賽的營運費用。而停車場則可增加入場人數，報道室則可增加收視率。有一點要留意的，就是改建球場後，上蓋是需要重新興建的，並不會像一般設施保留下來。





地區投資

經由地區團體，玩者可對都市進行投資，雖然投資可以增加地區人口，令地價及交通有所調整，但是需要投資龐大的數目才會出現成效，所以在初期並不太建議進行投資。



其他經營要項

地區祭典

每個縣本身都有其獨特的祭典，而到達祭典時候會要求作出贊助，由數百萬到千多萬不等，而作出贊助的話會一定程度上增加球會的知名度。



不合贊助條件

在第二年開始，會有贊助商提出有條件的贊助，這些通常是大企業，而贊助額也很大(以億計)。雖然如此，但要小心提出的條件，若只是要求出國集訓等與比賽勝負關係不大的，大可欣然接受。若果提出的條件是聯賽成績達指定位置(通常是10位以上)，或者杯賽進入某一圈(通常是8強)賽事，便要留意一下球隊的實力能否應付，如果玩者打算大換血找一群強力球員爭勝的話，這些贊助將會是有力的幫助。

而當到達指定的時候(聯賽末段或杯賽開始前)，秘書會提醒玩者關於贊助條件的事宜，若不能達成條件的話，小則終止贊助，嚴重一點的會要求退回贊助費，對財政有一定的影響。



建議改建會所、球場或加建練習場

當秘書小姐認為資金充裕之時，便會提出改建會所、球場或加建練習場的建議。基本上改建會所及加建練習場是對球隊本身是有利的，衡量過資金的調動沒問題便可接受。但是改建球場便有點不同，需要考慮一些因素：1.人口或球迷會會員數目能否滿足球場要求，2.實際的資金調動，若是改建後要勒一陣子肚皮就不好了，3.改建是要時間的，以不影響比賽為原則。



景氣變化

基本上玩者可隨個人的喜好在都市進行投資，而投資的回報是會反映在人口的增減，市內企業(贊助商)的發展，而影響投資的因素除了投資的金額外，都市本身投資氣氛(景氣)變化也是其中之一。景氣好或大好時，即使投資金額不多也會帶來一定程度的效果，而景氣差時除了影響投資外，可能對入場人數，會員增幅也有影響。

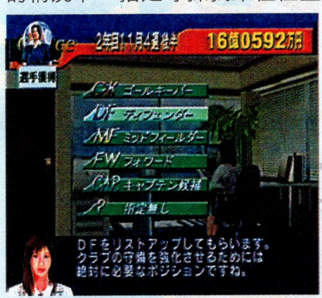


人事

購入強力球員

由於初期球員的能力不高，所以有需要由球探找一些有能力的球員回來。而球探本身會根據自己的能力找出合適的球員，而玩者亦可因應球隊的要求，指定球探找某種位置的球員，怎至能指示他尋找指定的一名球員。然而找尋指定球員與留學一樣要花一段時間，而且大部分世界級球員都以假名顯示(唔知邊個打邊個)，所以在沒特別需要的情況下，指定球探找某種位置的球員已經足夠。







移藉

若不是在球員滿名額時遇上強力新人或球員，或者球員之間的不和引致要求自己或對方移藉的話，筆者本身並不太建議將球員移藉的。而移藉的金額是根據球員的年俸及合約年期提出，基本上年俸越低，以及合約將近到期的球員的移藉金是最低的。與其這樣倒不如在年頭處理合約時放棄那球員會較化算。



留學

把一些有潛質的球員送到海外球會留學，讓他們的能力有大幅提升，是邁向強隊的其中一個好方法。然而留學本身有一定的限制，同時只可四人留學(當然，12人球隊已是難維持比賽)，留學的球員年齡要在30以下，年期不可超過合約年期，留學時間由半年至2年不等。而筆者建議留學的年齡最好在21歲以下，因為加上2年時間後，最少也有7年讓他到達巔峰期，而球員的成長期在16至24歲，25歲左右是成熟期，巔峰期多在27至30歲，所以愈年輕進行留學愈有效果。





監督及球探變更

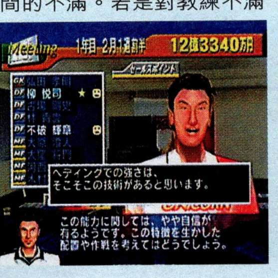
基本上沒有球員投訴監督(教練)的話，大可在滿約後才換監督；而球探方面，除非球隊的方針改變(例如由專注國內轉為海外)或者出現能力特別高的人選，否則第一年請來的球探大可一直續約至退休年齡(60歲)。



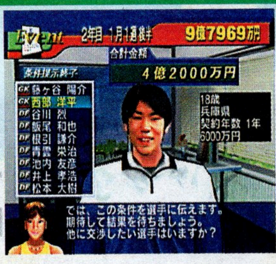


換人指標——Meeting Room

在Meeting Room（ミーティングルーム）可以得知球員的長處（セールスポイント）、弱點、不滿，及教練對球隊的要求。得知球員的長處及弱點，可針對該項以練習來改善弱點或強化長處，此外可在弱點處得知受傷或意志消沉的球員的狀況。而不滿方面有數項，大多數是不滿球隊成績，或者球員之間及對教練之間的不滿。若是對教練不滿的話大可換教練，不過球員之間的不滿則較麻煩，首先要知道誰對誰不滿，若是大規模的對個別球員不滿，是需要考慮將該球員移籍的。而雙方或單方面的不滿，則可視乎嚴重程度，球員能力及表現選擇去留。此外亦有些持有「一山不能藏二虎」心態的球員，那些球員也是需要移籍的，因為個人及整體表現會受影響。





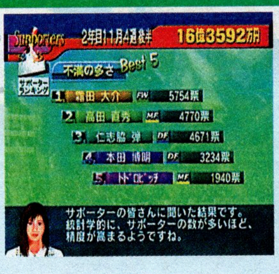


雖然可以建立設施減少不滿，但初期的成效不大，多留意Meeting Room會是較有效的做法。

新人爭奪戰

由第二年起，每年1月都會進行新人選拔。在初期球會知名度不高時，不會出現希望加入玩者球隊的新人，所以要獲得新人的一個不二法門，就是提出好條件。隊中的球探會始予年俸提示，由於交涉金額是年俸的6倍，所以除了球員的注目度（由極小到特大5級）外，年俸提示也是一個要考慮的因素。只要提出好條件，就算是希望加入其他球會的新人也有機會成為玩者手上的球員。





球迷會

管理球迷會不是只有年初訂立經費那麼簡單，到球迷會（サポーターズクラブ）聽取他們意見也是有需要的，有時候會提議更改球場的設施。此外他們的投票也是一個不錯的指標，誰擅於攻、守，那個球員受歡迎等，都對於管理球員是非常有幫助的參考資料。

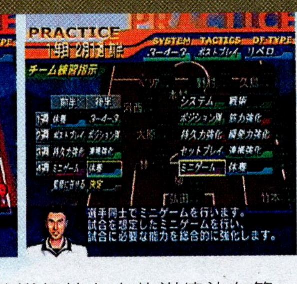




訓練

在設定訓練計劃前，首先是定出球隊的基本方針，即是陣式、戰術、防守策略等。雖然最初16名球員是電腦隨機選出的，但是也有一定的模式存在。而每個模式的球員們，會有他們較為擅長的陣式及戰術，玩者可以利用總合能力五角表（L鈕）為標準找出來，這樣在訓練及選擇教練時，會有一定的指標可以跟隨，亦可減少訓練陣式及戰術的時間（一般訓練陣式及戰術的時間是以年計的），讓球員可專注於其他練習。





至於設定隊際訓練計劃時，筆者建議把持久力的訓練放在第一位，其次是連攜，然後是陣式、戰術等項目。因為在初期是很難一下子在球技的訓練上有飛躍的進步（個別球員成長力高另計），而在短期內能與其他球隊比拼的，就只有預設的陣式，以及能夠在短時間見到效果的持久力訓練。不過有別於SS版，若然同一種訓練超過一星期，其效果會有所下降。

至於個人練習方面，基本上視乎球員的能力，能力在整體之下的，可以給予每月一至兩期的訓練提升實力。或者在Meeting Room個別球員提出技術上的長處或缺點時，可以利用個人練習作出改善或者強化。整體能力稍弱的，可以以指定位置或角色（プレイスタイル別）的進行訓練。而得知長處或弱點的，則可選擇個人技術。

隊際（チーム）練習

項目	說明
陣式（システム）	加強對指定陣式的理解力。
戰術	增強對指定戰術的理解能力。
Post Play（ポストプレイ）	兩翼傳中進行空中攻擊的戰術
左翼攻擊（左サイトアタック）	由左翼發動進攻的戰術
右翼攻擊（右サイトアタック）	由右翼發動攻擊的戰術
中央突破	由中央直接向對方的心臟地帶進攻的戰術
穩守突擊（カウンター）	由防守球員發動攻擊的戰術
中場壓迫（ゾーンプレス）	由中場開始進行防守的戰術
越位陷阱（オフサイドトラップ）	後衛之間配合令對手越位的防守戰術
個別位置（ポジション別）	對球員本身所屬位置進行有關的訓練。
筋力強化	集中增加力量（パワー）的練習。
持久力強化	集中增加體力（スタミナ）的練習。
瞬發力強化	集中增加爆發力＝速度（スピード）的練習。
Set Play（セットプレイ）	處理罰球的練習。
連攜強化	加強合作性（連攜力）的練習。
Mini Game（ミニゲーム）	小組比賽的形式進行全面性練習。

PLAY STYLE別（プレイスタイル別）練習

項目	說明
Post Player（ポストプレイヤー）	指接應傳球作出攻擊的球員，主要加強空戰（頭槌）、應付「窩利波」及持球的能力。
Striker（ストライカー）	射手，加強射球能力，此外亦會加強集中力及面對龍門的處理能力。
Dribbler（ドリブラー）	盤球手，俗稱扭波王，加強控球及持球的能力，對射門能力也有一點提升。
Game Maker（ゲームメーカー）	中場指揮，控制攻擊節奏的球員，主要加強控球及傳球的能力，判斷力亦會增強。
Bolanche（ボランチ）	防守中場，訓練攻守兼備。
Side Back（サイドバック）	攻擊型左右閘，主要訓練走力及傳球以應付突擊。
Stopper（ストッパー）	攔截者，主要訓練鏟球、攔截傳球等能力。
Libero（リベロ）	自由後衛，訓練防守時的統率力，以及由後方上前助攻的能力。
Goal Keeper（ゴールキーパー）	守門員，訓練救球技術及判斷力。

個人技術練習

射球（シュート）、頭槌（ヘディング）、盤球（ドリブル）、傳球（パス）、鏟球（タックル）、Pass Cut（パスカット）、守門員救球（GKセービング）、守門員出迎（GK飛び出し）、定點罰球（プレイスキック）、十二碼（PK）

特別調整



基本上，特別調整是催谷球員狀態的最有效方法。不過DC版的特別調整有一定的限制存在，因此筆者建議是對狀態惡劣而開始出現回升（上箭咀）的球員使用，然後跟著兩至三期的練習全數休養（可繼續上場比賽），待疲勞度回落到低水平才繼續練習。若對狀態差而下降中的球員使用是沒有效果的，只會把疲勞度升至頂點而已。

練習受傷

疲勞度高（尤其作出特別調整後）的球員若果進行練習，會有一定機會出現受傷。而受傷本身分為輕傷、重傷及致命傷三種，前兩種只要進行休養一段時間（輕一個月、重兩個月），便可恢復練習及出賽。致命傷出現的話，該隊員只有離隊（退團）一途。





DC
製造商：NEC Interchannel
售價：6800Yen 發售日：發售中
容量：2 GD-ROM 記憶：7 BLOCKS
SRPG/VMS

善與惡、黑與白、對與錯的戰鬥

故事簡介

遊戲故事發生在最後聖戰之後，自從黑翼天使在聖戰中取得勝利後，善惡的意思便相反起來。人們將「愛」、「自由」、「正義」、「人權」、「弱者」、「平等」、「友情」定為七宗罪，而人與人之間亦分成兩個階級。

背上長有黑蝙蝠翼的人屬於上等的支配階級，而擁有白色鳥類羽翼的人則是下等的奴隸階級。







操作介紹

基本操作(第一章、EVENT、自由行動、STAGE)

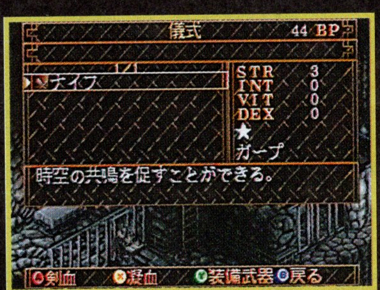
按鍵	功能
方向鍵	游標移動/主角移動(第一章、自由行動)
A掣	決定/對話(第一章、自由行動)/調查(第一章)/傳送訊息
B掣	取消/奔跑(第一章)
X掣	進食/使用/交付/放下(第一章)
Y掣	開關道具箱、能力值畫面
L掣	顯示部隊變更(狀態畫面)
R掣	高速顯示訊息/顯示部隊變更(狀態畫面)
START掣	顯示指令畫面(第一章、自由行動)
ANALOG方向鍵	沒有用

戰鬥操作

按鍵	功能
方向鍵	游標移動/選擇指令畫面/指定攻擊、魔法有效範圍/上下選擇通常、潛在攻擊(攻擊指令決定後)
A掣	決定/顯示主要指令畫面(選擇我軍部隊時)/顯示敵能力值(選擇敵部隊時)/顯示敵之ZOC發生狀況及我軍行動狀況(選擇部隊不在場時)
B掣	取消/變更我軍部隊待機形態(敵TURN時)
X掣	部隊的方向轉換
Y掣	移動指令SHORT CUT(按一次)/攻擊指令SHORT CUT(按兩次)/魔法指令SHORT CUT(按三次)
L掣	我軍部隊順序選擇(選擇我軍部隊時)/敵軍部隊順序選擇(選擇敵軍部隊時)/選擇即將選擇部隊(選擇部隊不在場時)/顯示部隊變更(狀態畫面時)
R掣	我軍部隊逆序選擇(選擇我軍部隊時)/敵軍部隊逆序選擇(選擇敵軍部隊時)/選擇即將選擇部隊(選擇部隊不在場時)/顯示部隊變更(狀態畫面時)
START掣	顯示系統畫面
ANALOG方向鍵	沒有用

遊戲系統介紹

遊戲必要元素 --BP


■將BP注入武器後，便可引出其潛在能力。

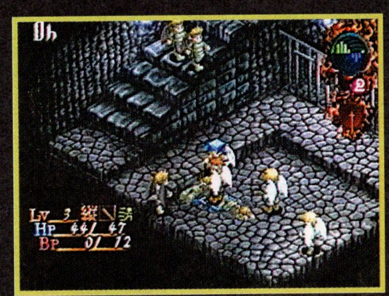
血液BLOOD POINT(BP)是遊戲中最重要的元素，因為它能引出武器的潛在能力(在「儀式」中的「凝血」、「劍血」進行注入或放出)。另外在戰鬥中能令角色使出「潛在技」、「魔法」、「鎧召喚」等強力的攻擊(戰鬥中使用「補血」指令)。



■補血後，可使角色使出更強力的攻擊。

如何獲得血液？

BP基本是在角色擊倒敵人後獲得的，但當中還有一些技巧要注意，就是敵人被擊倒便會「死亡」(HP為0，遇上回復魔法便會復活)。可是敵人的「死亡」並不會為角色帶來BP，如果要獲得BP的話，角色便要向已「死亡」的敵人再攻擊一次，這樣敵人便會變成「死滅」狀態。另外還有一點大家要注意，就是不是每個敵人死滅後，角色都可以獲得BP的。大家也要看看敵人是黑翼還是白翼，如果是白翼的話(同類)，那便不要使他們進入「死滅」狀態了。


■敵人「死亡」時的狀態


■將敵人變成「死亡」狀態，便可獲得BP。　■敵人「死滅」時的狀態

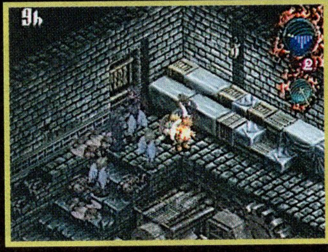
戰鬥注意事項

在不同位置攻擊

在情況許可之下，玩者最好將角色移動到敵人背後或側面才攻擊，因為這樣會對敵人做成更大傷害。然而，反過來說，角色背後或側面被敵人攻擊，也會做成更大傷害。



■在敵人背後攻擊，威力會大增。


■被敵人「打背脊」，同樣受傷嚴重。

戰場地形

《BLACK/MATRIX AD》中進行戰鬥的地方，會因應場地的不同而有不同的高低差，從而直接影響到攻擊的強弱，而通常在低地形攻擊的話，會比在高地形的攻擊為弱。另外如果大家想知道角色的高低差，便可在「狀態」中見到其數值，「up」代表高地形，而「down」即代表低地形。



■通常地形的高低差，都會出現在一些梯級的位置。

武器與攻擊形式的關係

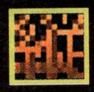
由於《BLACK/MATRIX AD》中的武器種類眾多，所以角色都會擁有不同的攻擊形式，而且其攻擊範圍(ZOC)亦會因為攻擊形式的不同而有所變化。

攻擊形式與攻擊範圍關係表

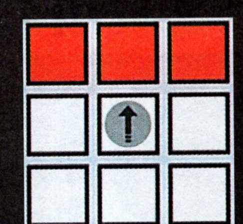


基本ZOC領域

「直斬」、「刺擊」、「鞭擊」的攻擊範圍，是一種近身攻擊，通常距離會在角色前後左右一格範圍。

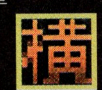


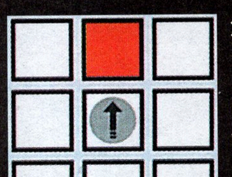




橫斬ZOC領域

橫斬的攻擊領域，雖然都是近身攻擊，但範圍會在角色的前後左右各三格，是一種廣泛的複數攻擊類型。





打擊及弓ZOC領域

打擊及射擊的ZOC領域，以直線形式出現的遠距離攻擊，特點是可以隔著面前的同伴或敵人而攻擊其後方的目標。



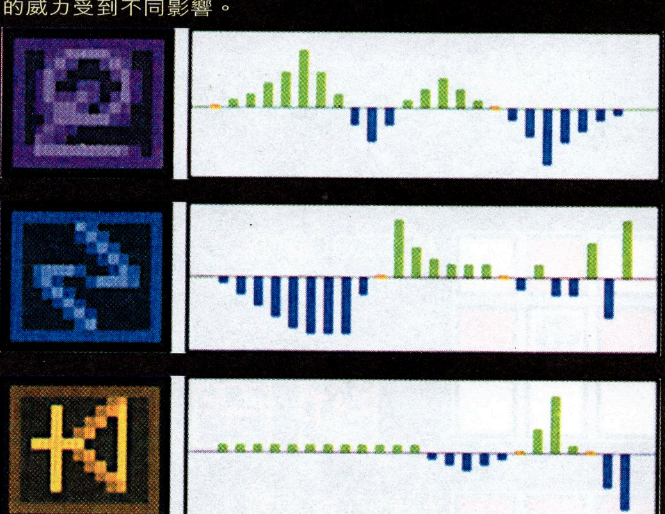

有關魔法攻擊的事項

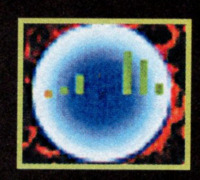
在《BLACK/MATRIX AD》中，除了武器的直接攻擊外，當然還有華麗壯觀的魔法攻擊，而遊戲中的魔法攻擊，會受到一個名叫「魔法BIORHYTHM」的時計系統影響，魔法的威力會隨著時間的不同而有所變化，所以當玩者要使用魔法攻擊時，便要留意時計上的魔法狀態了。



BIORYTHM與魔法屬性的直接關係

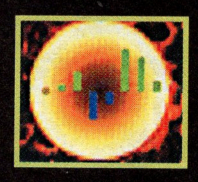
魔法的強弱，基本取決於時間問題。因為大家可以從棒形圖(BAR CHART)中看到綠、藍兩色的棒(綠色代表威力高，藍色代表威力低)，而數目方面亦有二十四條，這即代表一日的二十四小時，所以當時計運行到某個時段的時候，該種魔法的威力便會有所不同。另外BIORYTHM有時還會作出不同效果的改變，令魔法的威力受到不同影響。





效果反轉

有時BIORYTHM會變成反轉狀態，令魔法威力的高低改變，平時威力高的時段，便會下降，而平時低的時段，則會上升。



維持

將BIORYTHM保持一段時間的不變狀態，這段時間內的魔法威力便會維持不變。

第一章「潘朵拉之箱庭」

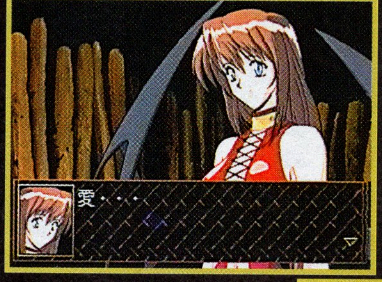
故事簡介



被頭部痛楚折磨得從昏迷中醒來的主角，發現床邊躺著一名長有黑色蝙蝠翼的陌生女子，於是設法回憶這女子的名字，可是一點兒頭緒也沒有，就連其他事也想不起。而此時這女子亦醒來，她一見到主角，便顯得十分高興，並說著醒來真好。



從這女子口中得知，原來主角已昏迷了十個月以上，而她亦一直為主角的安危而每天在床邊守候，現在終於醒來，總算鬆一口氣。可是主角卻沒有任何反應，此時這女子才明白到他因為昏迷太久而導致失憶，於是設法令他回復記憶，可是他只記得自己的名字「艾比路」(可重新命名)，而她的名字卻一點也記不起，因此這女子作了自我介紹。原來她名叫杜美娜「DOMINNA」(可重新命名)，而現在身處的地方就是二人的家。





時光飛逝，轉眼間已過了一年，艾比路的身體亦完全康復，並可在家中做一些簡單的工作，可是記憶方面卻一點進展也沒有。

直到某天，艾比路見杜美娜不在家中，擔心出了意外，於是出外查看，並在街中打聽杜美娜下落時遇上一名士兵。這名士兵見艾比路是白翼，於是問他主人在何處，更質問其主人為何不替艾比路帶上奴隸手扣。這時杜美娜亦趕到街上，眼見艾比路被士兵纏住，於是上前干涉。不久事情更驚動了異端審問官，他依例警告杜美娜不好好看管奴隸之罪，可是杜美娜聽後卻激動地說艾比路不是奴隸，而自己更愛上了他。

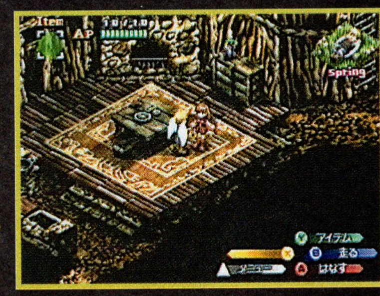
這句話令審問官十分驚訝，因為「愛」是七宗罪之一，所以杜美娜犯了極嚴重的罪行，而艾比路亦被關進了牢獄之中。

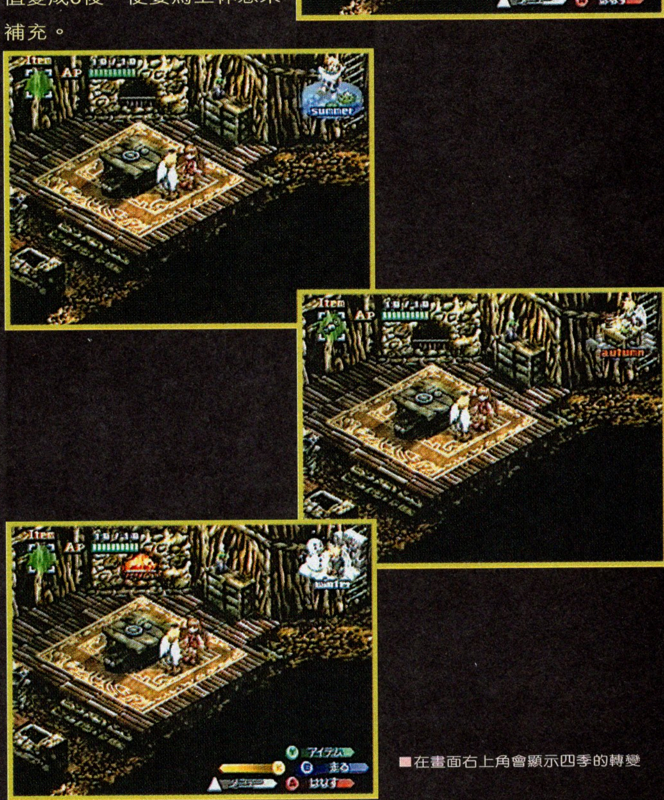
每章攻略

第一章是整個遊戲唯一一個育成的章節，而玩者亦可從中提升主角的基本能力數值，對日後的戰鬥極具影響。

育成的時間

遊戲時間定為一年，而且會以春夏秋冬四季來區分。期間主角可在這裡做一些行動來提升其能力，不過每種工作都要消耗主角的AP（ACTION POINT），而主角的AP則定為10，因此當AP值變成0後，便要馬上休息來補充。

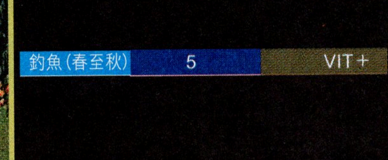


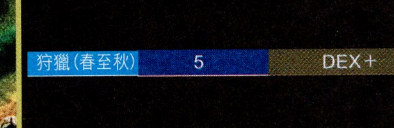


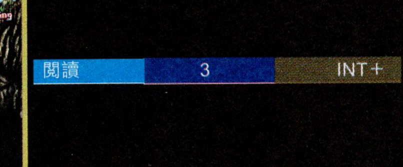
■在畫面右上角會顯示四季的轉變

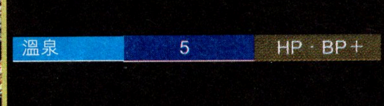
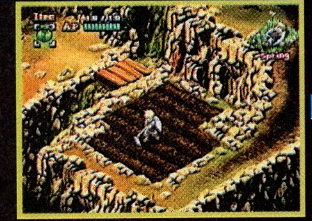
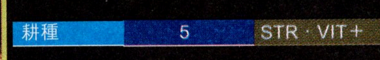
行動一覽表







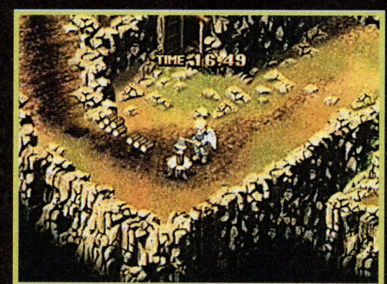







行動	消耗AP	能力
劈柴	4	STR＋
料理	3	INT＋
釣魚(春至秋)	5	VIT＋
狩獵(春至秋)	5	DEX＋
閱讀	3	INT＋
溫泉	5	HP · BP＋
耕種	5	STR · VIT＋
打掃	2	STR · DEX＋
爬樹	5	-
交付/放下道具	1	-
進食/使用道具	2	-

行動（MINI GAME）的玩法

基本上一般行動在決定後都會自動進行，但某部分是要玩者自己完成的MINI GAME，所以現在為大家介紹一下。



劈柴

在家門正下方的位置進行，玩法是要主角在指定時間內劈柴(按〇掣)，但按掣時間要非常適當，要斧頭在最高點時才按掣，否則力量不足。



料理

在屋內的廚房進行，玩法是利用四個掣，在指定時間內料理不同顏色的食物。(A掣：紅色、B掣：藍色、X掣：黃色、Y掣：綠色)



釣魚

位置在瀑布前，玩法是當魚竿震動時，畫面下方的測量計便會由右(GET)至左(LOST)移動，此時立即按A掣確定界線位置，跟著連按A掣，指標便會向右移動，在指定時間內升回界線的話便算完成遊戲。



狩獵

在屋的上方通道進入森林之中。森林內會有不同種類動物從兩旁不斷出現(兔子、狐狸、野豬等等)。此外玩者會有三次機會，並利用方向鍵左右作移動，A掣作射箭。

道具一覽表

道具	取得方法	能力
蘋果	料理、爬樹	INT · HP+
大丁草GERBERA	地圖內	STR · HP+
大丁草(S)	地圖內	STR · HP+
大丁草(SS)	地圖內	STR · HP+
向日葵	地圖內	DEX · HP+
向日葵(S)	地圖內	DEX · HP+
向日葵(SS)	地圖內	DEX · HP+
山茶	地圖內	INT · HP+
山茶(S)	地圖內	INT · HP+
鈴蘭	地圖內	VIT · HP+
鈴蘭(S)	地圖內	VIT · HP+
鈴蘭(SS)	地圖內	VIT · HP+

道具	取得方法	能力
蘿蔔	收穫時(春)	INT · BP+
甘薯	收穫時(夏)	VIT · HP+
白菜	收穫時(秋)	DEX · BP+
馬鈴薯	收穫時(夏)	STR · HP+
毛蟲	爬樹	STR · INT · VIT · DEX · BP+、HP—
蛋(鳥)	爬樹(春)	HP+
蛋(龜)	釣魚附近洞穴	BP+
鳥	爬樹(春)	-
龜	瀑布左下	BP+
燒鳥肉	燒烤	STR · HP · BP+
燒兔肉	燒烤	DEX+
燒狐狸肉	燒烤	INT+
燒野豬肉	燒烤	STR · VIT+
燒魚(小)	燒烤	HP+
燒魚(中)	燒烤	HP+
燒魚(大)	燒烤	HP+
燒薯	燒甘薯和馬鈴薯	STR · VIT · HP+
日記1	五屜櫃	閱讀日記內容
日記2	主人床	閱讀日記內容
日記3	睡房五屜櫃	閱讀日記內容
魚(小)	垂釣	STR+
魚(中)	垂釣	STR+
魚(大)	垂釣	STR+
器具	垂釣	INT—、VIT+
兔子	狩獵	-
狐狸	狩獵	-
野豬	狩獵	-
不思議的捲動生物	狩獵	-
特別生物	狩獵	-
薪柴	劈柴	-
香蕉	料理	STR+
卷心菜	料理	DEX+
青椒	料理	VIT+
不思議之粉	料理	HP+
巧克力	EVENT	STR+
SUPER T-SHIRT	STR+	
糖果	主人給予禮物	STR+
糖果(S)	主人給予禮物	STR · DEX+
糖果(SS)	主人給予禮物	STR · DEX+
蛋糕	主人給予禮物	DEX+
蛋糕(S)	主人給予禮物	DEX · INT+
蛋糕(SS)	主人給予禮物	DEX · INT+
曲奇餅	主人給予禮物	INT+
曲奇餅(S)	主人給予禮物	INT · VIT+
曲奇餅(SS)	主人給予禮物	INT · VIT+
茱萸	主人給予禮物	BP+
茱萸(S)	主人給予禮物	BP · STR+
茱萸(SS)	主人給予禮物	BP · STR+
脆薄餅	主人給予禮物	HP+
脆薄餅(S)	主人給予禮物	HP · BP+
脆薄餅(SS)	主人給予禮物	HP · BP+
香口膠	主人給予禮物	VIT+

道具	取得方法	能力
香口膠(S)	主人給予禮物	VIT · HP+
香口膠(SS)	主人給予禮物	VIT · HP+
沙律	卷心菜	STR+
湯	魚(小)、兔子	INT+
奄列	青椒	VIT · BP · HP+
咖哩	蘋果	DEX+
春卷	魚(中)、白菜	HP+
醃漬食物	蘿蔔	BP+
特製漢堡包	魚(大)、狐狸	STR · INT · VIT · DEX+
野豬扒	野豬	STR · INT · DEX · HP+
大香蕉船	花+蘋果+香蕉	INT · DEX · BP+
鐵人之燒薯	柴+甘薯+馬鈴薯	STR · VIT · HP+

第二章「哥魯哥德之牢獄」

故事簡介



自從杜美娜犯上七宗罪中的「愛」後，便被帶往不知名的地方接受審判，而艾比路亦被關進如煉獄般的哥魯哥德監獄之中。

與艾比路同一個監房內，有一名名叫尼保洛斯的男子，此時尼保洛斯想與艾比路作比試(此時玩者會進入一個試驗性質的戰鬥，用以熟悉其戰鬥系統)，可是由於實力太過懸殊的關係，所以艾比路敗陣下來。據尼保洛斯自稱，原來他是最強的白翼，但因犯上七宗罪所以被關進這裡。此時一名自稱「疾風加爾斯」的男子與尼保洛斯發生口角，並互數對方的不是。但突然間，遠處傳來一陣陣噪雜聲，原來有數名獄卒正教訓一名同事，而事件更驚動了獄長PLAGH，最後經PLAGH的調停後，獄卒便返回其工作崗位，而PLAGH亦跟著離開。



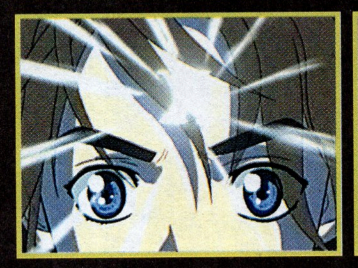


此時加爾斯突然說出哥魯哥德監獄原來除了囚禁白翼人外，其實還有黑翼人囚犯的，而多年前因權力鬥爭而被定罪的大神官約哈尼，亦是被囚禁在這裡。

不久，之前被同事教訓的獄卒比利保走了過來，並詢問艾比路因犯了何罪而被關進這裡，艾比路於是將事件經過說了出來。比利保聽後十分感動，並說很希望有「愛」的感覺，於是將艾比路一等人放了出來。可是此時有數名獄卒走了過來，並對釋放眾人的比利保拳打腳踢，但突然之間，艾比路額上發出一道刺眼光芒，跟著比利保背上的黑翼竟變成白翼，各人都看得目瞪口呆，而同時間，一把聲音提議艾比路眾人乘機離去，因此戰鬥亦開始。









2—1「脫出」

勝利條件：敵方全滅

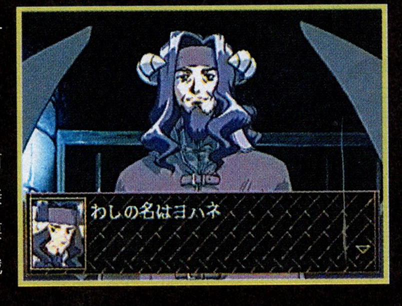
敵方資料

名字	LEVEL
獄卒(五名)	2
獄卒長	4

每章攻略



這是遊戲第一個正式的戰鬥，而敵人的數目方面亦只得五名獄卒和一名獄卒長，所以難度並不太高。由於尼保洛斯和加爾斯都是四人中LEVEL最高的人，而且他們都是使用接近攻擊的類型，所以玩者應將二人作為前鋒。另外主角艾比路和比利保由於LEVEL太低(LEVEL 1)，所以只好作為閒角，用以擊倒HP低的敵人或將已「死亡」的敵人變成「死滅」。



敵人方面，他們會分為兩組，一組三人，玩者將最接近我方的三人擊倒後，便要留意與獄卒長為首的三人戰

鬥。因為這裡的戰場主要會在梯級上，到時地形效果的差別就會更大，所以玩者最好一面戰鬥，一面突破敵人防線，並移動到梯級上的平台，到時沒有了地形差，戰鬥方面便不會太艱難了。

在第一場戰鬥後，傳聞被囚禁於哥魯哥德監獄的大神官約哈尼亦在此時出現，並與眾人一起逃獄。可是這時PLAGH亦帶領下屬到來追捕眾人，不久雙方便相遇起來。

2—2「煉獄煉獄還是煉獄」

勝利條件：獄卒與PLAGH死滅

敵方資料

名稱	LEVEL
囚犯(三名)	1
獄卒(五名)	3
獄卒	4
PLAGH	6

每章攻略



這場戰鬥中的敵人數目雖然看似很多，但其實有一半數目都是一些LEVEL 1的囚犯，所以基本上威脅不大。戰略方面，敵人會分為三組，其中一組三人在我方附近，而PLAGH的一組在監房門前，而另外一組獄卒三人則在通道最末端的位置，更由於戰場的通道十分狹窄，移動方面受到限制，所以我方應先擊倒附近的三人。可是大家還要留意的，就是敵人當中，有三名是白翼的囚犯，大家只可以將他們擊倒至「死亡」，並不可以是「死滅」狀態。因為他們死亡的話，在戰後便會得到其經驗值，但死滅的話，戰後便沒有經驗值。另外對付PLAGH的最好方法，就是利用剛加入的大神官約哈尼，因為他是個使用魔法的角色，會對PLAGH做成極大傷害，可是玩者也要留意的，就是魔法攻擊是需要BP的，因此在其他敵人身上取得的BP，最好留給約哈尼使用。





將PLAGH擊倒後，眾人便馬上起行離開監獄，可是此時發現監房內有一名少女，比利保於是利用鎖匙將她放了出來。這名少女名叫PULICCA，最後經過一輪對話後，便正式加入成為同伴。

加入新同伴的條件

原來除了PULICCA會成為同伴外，就連剛才與我方戰鬥的PLAGH，在玩者完成一定條件後，亦會成為同伴的，條件如下。

PLAGH 的加入條件

PLAGH不是主人
戰鬥時不殺囚犯
20 TURNS內取得勝利





PULICCA 的加入條件

PULICCA不是主人
PLAGH沒有加入
「2-2」完結之後

第三章「太陽之神殿」



眾人成功離開哥魯哥德監獄後，約哈尼便提議往太陽之神殿附近的利比拉之街走一趟，因為這裡除了是他的故鄉外，而且還是各信徒聚集的地方。另外更據他所說，原來傳說中的「大邪神之鎧」亦是放在這裡，而他亦說大邪神之鎧擁有不可思議的力量，如果艾比路得到的話，便能解決所有問題，相信就連杜美娜也可以成功救出來，艾比路聽後十分高興，眾人於是馬上向利比拉之街出發，而約哈尼為免被其信徒認得他，所以亦帶上面具作為掩飾。

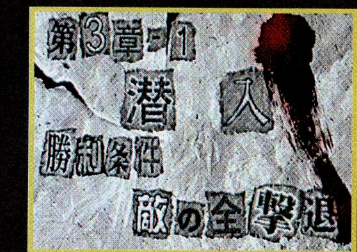


來到利比拉之街，此時約哈尼便說「大邪神之鎧」原來就放在太陽神殿中的「封印之間」。各人準備好行裝後，便馬上進入神殿之中。可是眾人剛進入神殿內，便遇到敵人的埋伏，看來此仗非戰不可。

3-1「潛入」

勝利條件

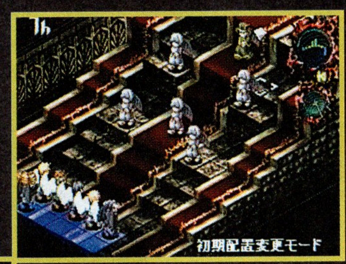
敵之全擊退



敵人資料

名稱	LEVEL
信者(五名)	5
保爾斯特	5

每章攻略



這章大家會在神殿的梯級上與敵人戰鬥，因此戰場的地形效果便會影響到各人的攻擊力，而且當中有些梯級更比以前的高出一倍以上，令低地形的地方無法向高地形的地方攻擊，因此使用



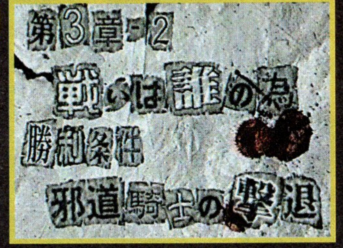
弓箭攻擊的比利保便不能在低的地方向高地方作出射擊。而為免招致無謂的損傷，故此其攻擊方法便有兩種。第一種就是在戰場中央位置緊守，讓信者們自動走



下來，正所謂「守株待兔」，到時便可輕易將他們擊倒。另外第二種就是從兩旁的梯級向上走，因為這樣便可以將敵人分散開，以便一一擊破。將五名信者都擊倒後，大家便要對付保爾斯特，但由於他會使出「毒魔法」，所以大家要分外小心。對付保爾斯特的最佳方法，就是利用約哈尼的魔法攻擊了，所以玩者應事先不時為約哈尼作「補血」，準備之後的攻擊，當要對付保爾斯特時，便可大派用場。

眾人雖然將保爾斯特擊倒，可是仍給他逃跑了，大家打算乘勝追擊之際，前面突然走出一個身穿厚厚鎧甲的邪道騎士，而且剛才逃跑了的保爾斯特，亦重新加入戰陣之中。眾人在之前與保爾斯特的戰鬥中已感到甚為吃力，現在竟連邪道騎士也加入其中，看來此戰將會困難重重吧。

3-2「為誰而戰鬥」



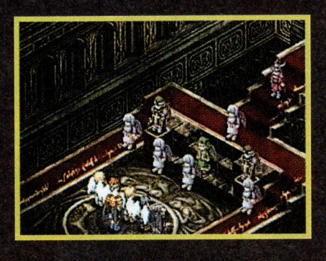
勝利條件

邪道騎士之擊退

敵人資料

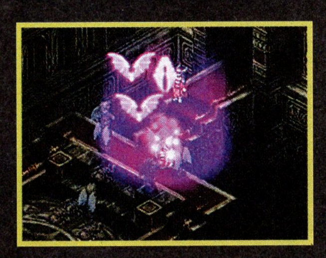
名稱	LEVEL
信者(四名)	4
信者	30
保爾斯特	5
十字兵(兩名)	3
邪道騎士	7

每章攻略

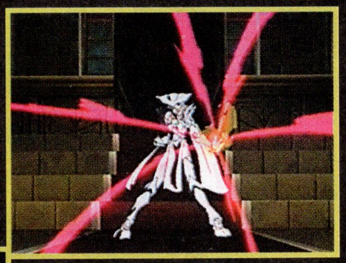


雖然今場戰鬥的BOSS是邪道騎士，可是在敵人當中，居然有一個LEVEL比邪道騎士更高的敵人，這個就是LEVEL 30的信者。然而這名信者的LEVEL是非比尋常的高，而且亦擁有潛在能力，可是其HP與其他信者一樣，故此其威脅並不算太大，但大家以防萬一，最好都是先將他擊倒再算。當大家將這名信者打倒後，便要使用逐一擊破的策略來對付敵人了，因為身在高地的邪道騎士是懂得回復魔法的，萬一大家不將敵人一口氣打至死滅狀態，便有可能在邪道騎士使用回復魔法後復活過來，到時便會徒勞無功，前功盡廢，所以大家應要「以靜制動」，正所謂「敵不動，我不動」，讓敵人自動走前來，然後慢慢將他們一一打倒。擊倒所有信者後，由於兩名十字兵、保爾斯特和邪道騎士並不會有太大的移動，所以現在應是對付保爾斯特的最





好時候，而我方最佳人選當然就是使用魔法的約哈尼。在經過約哈尼的魔法攻擊後，保爾斯特亦被大家輕易擊倒，而到了現在就只剩下邪道騎士一人了。雖然邪道騎士看似大勢已去，可是由於其身上的鎧甲實在太厚了，就連實力數一數二的尼保洛斯，其攻擊也不能令邪道騎士受到嚴重傷害，故此玩者便最好以約哈尼作主攻，而其他角色則作為輔助。



幾經艱苦之下，大家終於將邪道騎士擊倒，可是這時邪道騎士卻向大家使出魔法攻擊，不過當約哈尼看到其使出的魔法後，便發現邪道騎士竟就是他的愛徒



露比露比。當約哈尼與露比露比相認後，她便要求大家讓她加入其中。原來露比露比奉命捉拿在哥魯哥德監獄脫走出來的通緝犯，可是她始料不到通緝犯就是其師父，況且剛才約哈尼也一直帶著面具，因此露比露比才認不到他，所以才會發生這種誤會。

加入新同伴的條件

露比露比的加入條件

當完成3-2的「為誰而戰鬥」後，故事情節過後露比露比便會自動加入。

未完待續

TEXT：SAM



DC
製造商：SEGA　售價：5800Yen
發售日：發售中　容量：GD-ROM
記憶：16 BLOCKS(SAVE用)/54~128 BLOCKS(VM MINI GAME用)
RPG/MEM/對應震動PACK、VMS、VGA

行死你無命賠迷宮冒險下回大結局

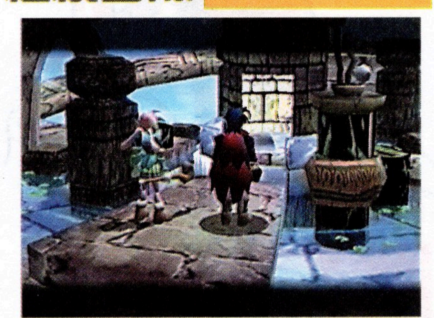
CLIMAX LANDERS 的世界地圖

人形館PIECE
戰場之森PIECE
CENTRAL PIECE
火之山PIECE
下層部
RULUAN SQUARE PIECE
Z33 COLONY PIECE
王之遺跡PIECE
時計塔PIECE
NOIMAN'S PIECE
時計塔PIECE
DOWNTOWN PIECE
富士見町PIECE
大神殿PIECE
上層部

上回提要

一名獨自上路的冒險家SWORD，在命運的安排下來到一個陌生地方「CLIMAX LANDERS」，更遇上一名叫MASTER的老翁，此老人並道出這世界正漫延著一股邪惡的「闇之力」，而SWORD就是被挑選出來拯救這世界的英雄--光之子。在經過一連串的迷宮冒險後，SWORD更結識了一班朋友，當中有半人半獅的RAO、尖耳族少年RYLE與及魔法使MARLIN，而後來眾人更發現，大家原來同是被挑選出來的英雄……究竟CLIMAX LANDERS發生了什麼事呢？而眾人又能否合力將「闇之力」消滅呢？

繼續冒險



SWORD將紋章交給MARLIN後便離去，並叫MARLIN到「CENTRAL PIECE」找他。而MARLIN亦想清楚知道事情的來龍去脈，於是從後追趕。從RAO的家再往上走，便會來到CENTRAL PIECE。此時SWORD亦道出原因，原來他想MARLIN利用魔法將「CENTRAL PIECE」的封印解除。MARLIN於是提起她的魔法杖，心中念念有詞，不久CENTRAL PIECE中央便出現一個洞穴入口。二人入內並發現中間豎立一台塑造成MASTER模樣的石像，但MARLIN卻說這是靈魂離開肉體後的現象。SWORD心想MASTER將自己帶到這裡，如果將他的肉身擊倒的話，可能有機會返回自己的世界，於是舉劍劈向MASTER，但是怎樣也劈不進去。就在此時，MASTER變回真人，並對SWORD說不要作無謂攻擊，繼續冒險旅程才是最重要，之後又變回石像，二人無計可施之下，唯有離開CENTRAL PIECE洞穴。當二人返回洞穴入口處，其他人已集合在這裡，但突然之間，天空變得漆黑一片，地震並同時發生。憑著地震的發生，眾人深信又有新地方出現，於是四處找尋。MARLIN從時計塔返回大神殿的路上，正如所料果然出現一個新的地方「DOWNTOWN」，MARLIN於是入內調查，並在路口處遇到黑社會大佬BIGBOSS及其手下，在MARLIN細問之下，更知道有一名叫LADY的女子進入了「DOWNTOWN迷宮」之中。

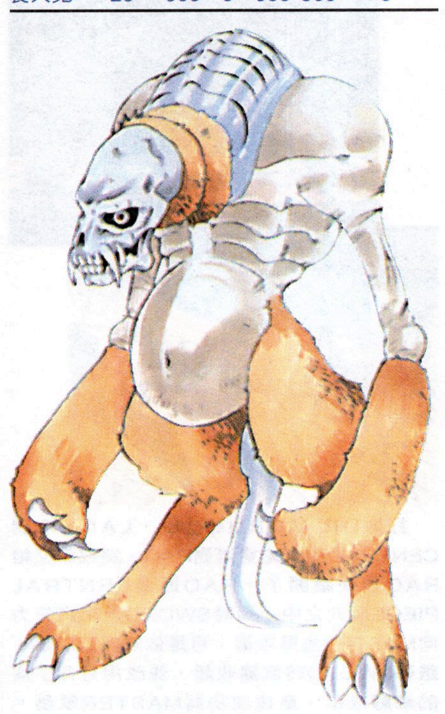


DOWNTOWN迷宮

DOWNTOWN迷宮共有七層，在第三及第六層會有回復點，而最底層會遇上BOSS「食人鬼」。

BOSS資料

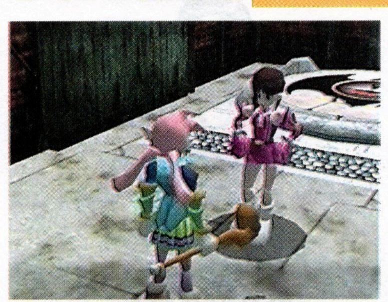
名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
食人鬼	20	600	0	999	500	0

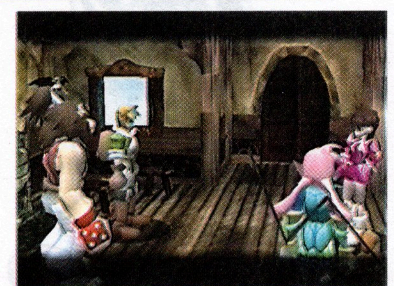


和上次RYLE與魔女的戰鬥相比，這次MARLIN面對食人鬼簡直易如反掌。雖然食人鬼擁有高達600的體力，可是牠沒有魔法屬性就是其致命點。因為MARLIN是個使用魔法的角色，她的魔法攻擊均可令食人鬼受到嚴重的傷害(接近120點)，再加上兩名怪物同伴的攻擊下，便能在每回合中給予牠大約200左右的傷害。可是同時更要留意角色和怪物同伴的體力，在必要時使用回復系的魔法，最後經過三至四個回合後，便可將其擊倒。



事件的真相





將食人鬼擊倒後，MARLIN更遇到逃入迷宮的LADY。MARLIN返回CENTRAL PIECE洞穴中與眾人會合，之後SWORD再嘗試劈向MASTER，可是一樣徒勞無功，此時MASTER又再次向大家說話，並說出原來CLIMAX LANDERS是存在於書本中的虛擬世界，而大家的冒險旅程亦即是書中的故事發展，最後MASTER更說出原來CLIMAX LANDERS與真實世界是有關連的，萬一這裡受到破壞，真實世界也會受到牽連。最後更說出CLIMAX LANDERS的故事發展是由他決定的，而大家也是他一手挑選出來的「登場人物」，所以任由SWORD怎樣攻擊也是無補於事，說著便變回石像。眾人覺得被MASTER擺佈而無計可施，實在氣憤難平，可是事到如今唯一辦法就是合眾人之力，令CLIMAX LANDERS不致被闇之力破壞，從而影響到真實世界，可是這時地震又再發生，眾人於是離開洞穴，更發現在CENTRAL PIECE之上出現一個新地方「人形館」，而MARLIN為了作好冒險準備，於是返回SWORD的家，可是在家中卻見到之前在DOWNTOWN中認識的LADY。這時LADY正遊說眾人讓自己加入，並說自己都是「英雄」，眾人心想LADY也是被MASTER挑選出來的角色，既來之則安之，也只好讓她加入。(之後便可使用LADY)

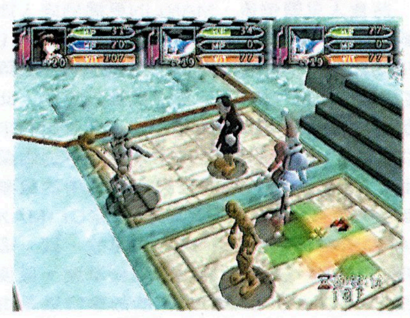
人形館迷宮

人形館迷宮共有十三層，在第三、第七及第十一層會有回復點，而在第十三層會遇到四名BOSS「DR.MORUGU」、「魔人形PIERROT」、「魔人形PUPPET」與及「魔人形DUMMY」。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
DR.MORUGU	22	200	100	100	100	0
魔人形PIERROT	20	150	0	150	100	0
魔人形PUPPET	20	120	70	100	100	0
魔人形DUMMY	20	300	0	250	100	0





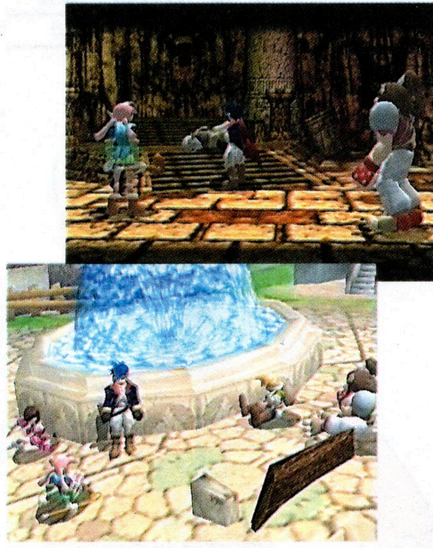
雖然看似「人多勢眾」的戰鬥，但玩者只要按照次序逐一擊倒的話，那便會穩操勝券。大家最好先集中擊倒體力最少的魔人形PUPPET，再加上她擁有回復HP的魔法，為免前功盡廢，還是速戰速決比較好。跟著便可選擇擊倒魔人形PIERROT或者魔人形DUMMY，但因為魔人形PIERROT能令敵人進入異常狀態，可是其攻擊力極低，而魔人形DUMMY則沒有特別技能而攻擊力奇高，就以筆者的提議，應先打倒魔人形PIERROT最好，然後便可擊倒敵人中體力最高的魔人形DUMMY。在毫無威脅的情況之下將三個魔人形擊倒，最後便可收拾DR.MORUGU了。雖然DR.MORUGU擁有回復HP的魔法，但以現時「勢孤力弱」的環境下，要擊倒他也只是時間問題。

第六名英雄

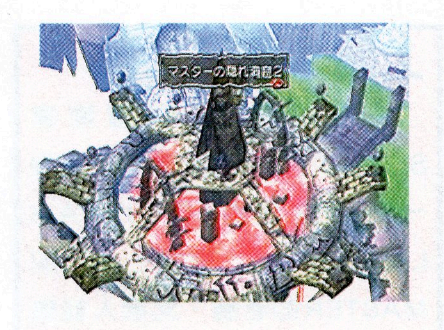


當玩者完成人形館迷宮後，便可以再次返回迷宮之中，並從中取得「MARION人形」，使之成為第六名同伴。

最終決戰



打敗DR.MORUGU後，LADY來到CENTRAL PIECE會遇到RAO，將紋章交給RAO後便離開了。RAO返回CENTRAL PIECE洞穴之中，這時SWORD原來還努力向MASTER施展攻擊，可是依然無補於事，跟著SWORD將武器收起，並改用直截了當的拳腳攻擊，最後成功將MASTER擊倒。MASTER當然怒不可遏，便決定要令大家受盡種種折磨，更增加新的故事情節，務求將眾人盡快消滅。鏡頭一轉，眾人已倒臥在廣場之中，而此時MASTER對SWORD說已預備好一個新的冒險舞台「LAST DUNGEON」，於是SWORD從CENTRAL PIECE進入LAST DUNGEON之中。

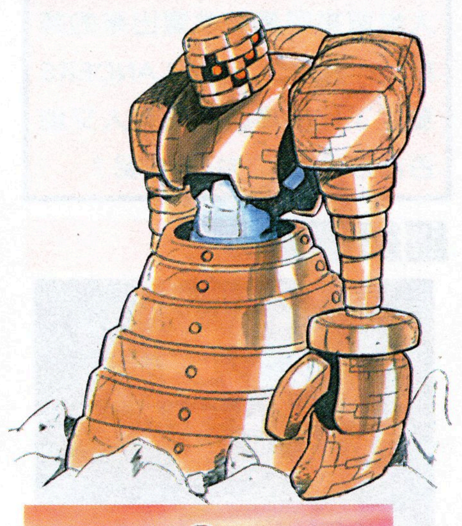


LAST DUNGEON

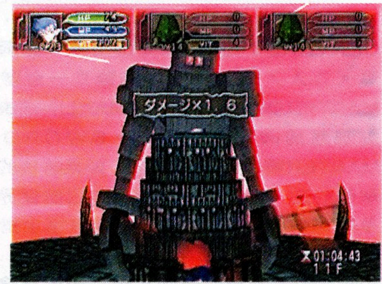
LAST DUNGEON共有十一層，在第三、第六及第十層均會有回復點，而第十層更會出現令玩者不能使用道具、魔法及先制攻擊的怪物，若大家遇上了還是避之則吉的好。另外在第十一層便會遇到BOSS「迷宮王DAIDALOSS」。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
迷宮王DAIDALOSS	50	400	0	300	100	0







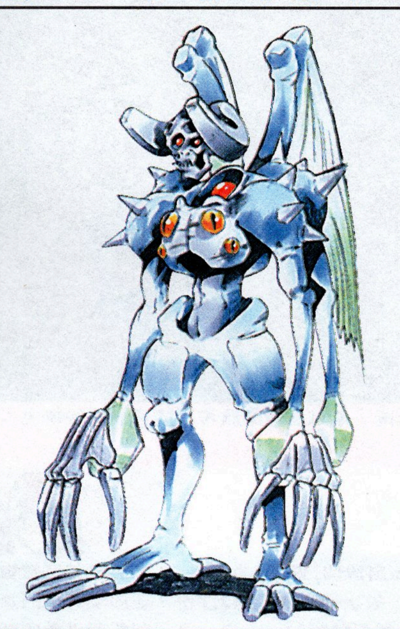
作為遊戲的最後BOSS，迷宮王DAIDALOSS的防禦力雖然偏高，可是其攻

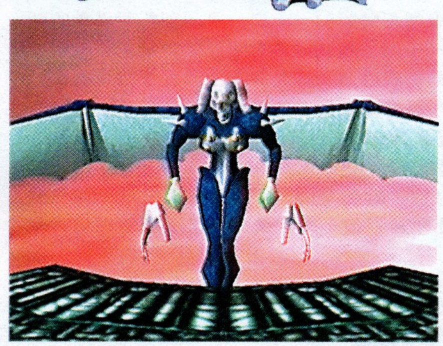
擊力卻實在有點不濟。它的攻擊只能令SWORD受到大約一至兩點的傷害，反而SWORD卻可以令它得到三、四十點的傷害，再加上兩名怪物同伴的攻擊，一回合內便可減去它大約七至八十點的體力，五至六個回合後便可將它擊倒。

SWORD成功將迷宮王DAIDALOSS擊倒後，滿以為大功告成，可是這時迷宮王DAIDALOSS卻變成另一形態「迷宮神DAIDALOSS」，而且這次戰鬥更會加上「狂暴右手」和「邪惡左手」。

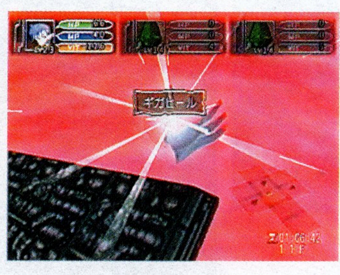
BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
迷宮神DAIDALOSS	50	900	0	999	200	0
狂暴右手	50	200	100	200	0	0
邪惡左手	50	200	100	200	0	0

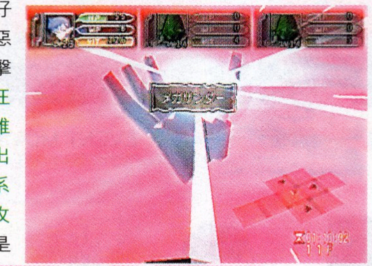




這次戰鬥基本上會有少少難度，因為迷宮神DAIDALOSS、狂暴右手和邪惡左手會分別位於角色的前、左、右三個位置。若果以集中攻擊的策略而言，大家應先向邪惡左手攻擊，因為它擁有回復全體HP的魔法，



相反如果先攻擊狂暴右手的話，邪惡左手便有機會作全體回復，結果會得不償失，所以大家最好先將邪惡左手擊倒。而狂暴右手雖然能使出MEGA系的魔法攻擊，可是對角色的傷害可算是皮毛，不足為患，以集中攻擊的方法最為快捷有效。另外迷宮神DAIDALOSS是一個只會放出光線攻擊，又沒有魔法屬性，又不會使用魔法的敵人，而擊倒它的最好方法就是不斷使用直接攻擊。雖然迷宮神DAIDALOSS的體力高達900，但我方的普通攻擊均可令它得到三十點左右的傷害，反而它的光線攻擊只會令我方受到一至兩點的傷害，所以在大約一比三十的情況下，大家不妨節省MP而使用直接攻擊，因為當打倒迷宮神DAIDALOSS後，最後BOSS便會出現。



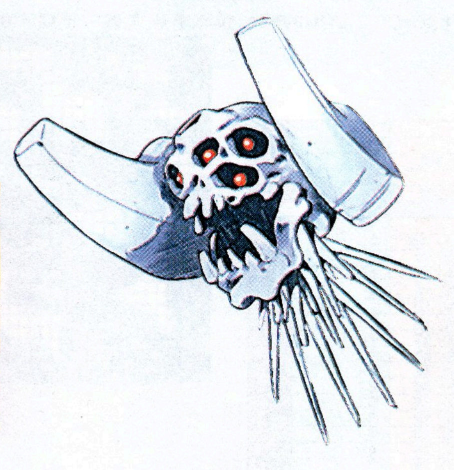




成功將迷宮神DAIDALOSS擊倒，它的全身便會不斷粉碎，但最後仍會剩下其頭部--最後BOSS「DAIDALOSS之首」。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
DAIDALOSS之首	50	255	0	999	?	?







雖然說是最後BOSS，但如果說是強弩之末可能會更適合，因為它的體力只得255點，而其攻擊「HP消費必殺」是會消耗三點體力，可是這樣亦只能使我方做成最多四點的傷害，再加上我方的攻擊可減去它二至三十點的體力，在強弱懸殊的情況下，最後敵人「DAIDALOSS之首」也只有敗陣下來。

故事尾聲

SWORD連最後敵人也都消滅了，於是離開LAST DUNGEON。可是在迷宮出入口中央的石柱上卻放著一本書，SWORD於是走近一看，發現原來就是之前在時計塔內，並將他帶到CLIMAX LANDERS的那本發光的書，SWORD心想CLIMAX LANDERS的故事既已完結，這本書也好應該合上才對(這時玩者可選擇是否將書合上，而選擇否的話就可以繼續在CLIMAX LANDERS內自由行動。)，於是將書合上後便離開，並從時計塔返回屬於自己的世界。





~FIN~



SDガンダム G GENERATION-0 ZERO ジージェネレーション・ゼロ 完全攻略最終回

TEXT：赤目黑龍

第42話 白色的機戰士～據點・卡斯尼亞～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——4/ 後段——4　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

出擊機體一覧

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
シャッコー/ LV1	10350/ 65	胡索(ウッソ)/ 伍長	獨立	—
卡美昂(カミオン)	13000/ 120	奧爾(オイ)/ 平民	戰艦	—
核戰機V(コア・ファイターV)/ LV1	3800/ 30	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
索羅(ゾロ)/ LV1	7720/ 60	嘉利(ガリ)/ 中尉	獨立	不可

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：加美昂被擊毀
BONUS EVENT發生條件：胡索將嘉利擊倒





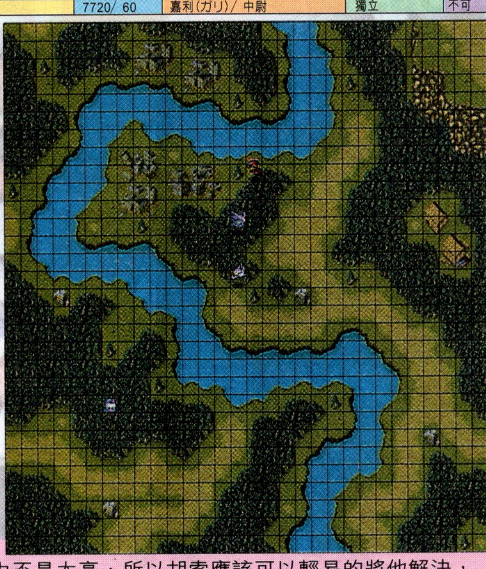

■要盡量佔領城市。

■戰鬥前的對話。

■索羅完全是不堪一擊。

這是《V高達》的首話，在這個時候，人類已經在宇宙生活了近150年的時間，人類一直以來也是生活在殖生之中，而在殖民星2號之上，成立了一個帝國，其名字便是「札斯嘉魯帝國」，而在其下組成了一個名為「卑斯柏」的軍事組織，而且開始了他們侵略地球的行動……

而因為在近50年的停滯不前，令地球聯邦軍的戰鬥力大大降低了，所以完全法抵抗來自卑斯柏的攻勢。而地球因為受到女王瑪莉亞的指導及在基洛捷的死怖手段之下，終於也降服在札斯嘉魯帝之前，然而，在民間卻組成了一個神聖軍事同盟「リガ・ミリティア」，他們便是唯一站出來反抗札斯嘉魯帝國的組織……



在這話的前半戰鬥其實是非常的簡單，因為在這裏只有一部敵機，這部「索羅」的戰鬥力不是太高，所以胡索應該可以輕易的將他解決，反而，大家要讓「核戰機V」盡量佔領城市啊！

後段

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：自軍全滅


■要由胡索來解決古羅洛古。



■要留心敵人下的位置。

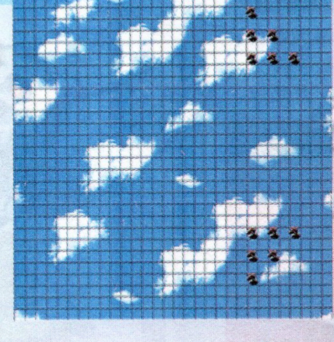


■古羅洛古被胡索擊倒！

成功將前段的「索羅」消之後(基本上沒有可能會失敗的)，故事便會進入第2部份，在前半的戰鬥之中，胡索所駕駛的シャッコー是一部札斯嘉魯的新型機體，不過，嘉利的無令這部機體落入胡索的手中，亦即是說已落入叛亂軍手上，這是非常嚴重的事情，所以身為指揮官的古羅洛古便要親自出馬對付這「盜取」機體的小子……

雖然在上一戰中受了傷，不過，瑪比度依然堅持要出戰，而胡索則仍是駕駛着シャッコー出擊，在這一戰之中，在地上的部隊是非常易對付的，因為只是數部的索羅而已……當中由古羅洛古所駕駛的一部便是指揮機，只要成功將他擊落便算是完成任務，不過，在上空的則比較難對付，尤其是玩要又要顧着在地的兩部「卡美昂」他的防禦能力不是太高，所以要留心在上空敵人的下降位置。

此外，在這裏亦可以讓胡索的シャッコー升到ACE，這機的性能雖然不是太高，不過，由於是可以飛行的機體，在作戰上是相當好用的，要留意啊！



出擊機體一覧

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
シャッコー/ LV1	10350/ 65	胡索(ウッソ)/ 伍長	獨立	—
卡美昂(カミオン)	13000/ 120	尼奧列(レオニード)/ 平民	戰艦	—
卡美昂(カミオン)	13000/ 120	奧爾(・ミ・ミ)/ 平民	戰艦	—
核戰機V(コア・ファイラーV)/ LV1	3800/ 30	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	古羅洛古(コロノクル)/ 中尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV1	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 少尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV1	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 少尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV1	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 少尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 伍長	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 伍長	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 伍長	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 伍長	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可
索羅(ゾロ)/ LV ACE	7720/ 60	札斯嘉魯兵(サンスカーク兵)/ 大尉	獨立	不可



第43話 智布拉達路攻防戰～舒洛古隊之防壁～

自由出擊部隊：1　　可佔領點：前段——3/ 後段——4　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：2

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：輸送船被擊落
BONUS EVENT發生條件：希玲與トムリアット隊之札斯嘉魯兵發生戰鬥





■還是胡索的惡夢？還是……

經過多場的戰鬥之後，胡索的戰鬥才華已經漸漸的展現出來，很明顯地，胡索本身便是傳說之中的「新類型人」，然而，在戰鬥之中的死亡令胡索非常悲傷……

在這場戰鬥之中，在版圖中央有一部輸送船，然而，這輸送船是不能移動的，所以一看便知道是「捱打」的傢伙，而這裏的任務便是要保護這輸送船，然而在這　有一些新的成員加入(GUEST而已)，在正章故事之中，這批女角的出出場是為了「死」的，所以……不過，要留心在她們身邊的兩個「志願兵」，一要給他們死去啊！

■敵人的主要目標是輸送船。



■希玲竟然使用「自殺式」攻擊！？

在這裏有第一個「死人」EVENT飛生，只要希玲與トムリアット隊(空中的飛行部隊)中任何一名士兵發生戰鬥，EVENT便會發生，希玲會壯烈戰死，只要她一死(EVENT成功進行)，玩者便可以進入故事後半段。

除了空中的敵人之外，在第1版圖左上角的方電單車部隊，大可以由玩者的部隊來消滅，而且亦可以用來升升LEVEL。至於由天上降下來的敵人，當他們下來之時，相信玩者亦已經將左上方的敵人處理了，所以不用擔心。

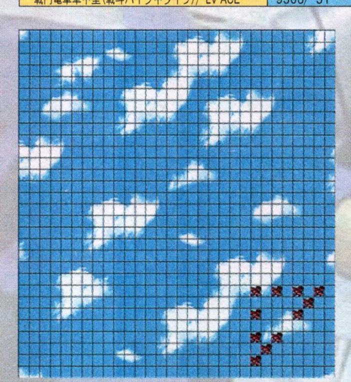
出擊機體一覧

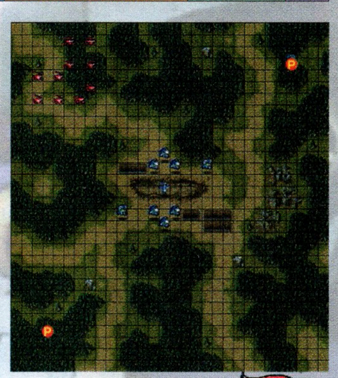
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
輸送船	18000/ 80	戈密 斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 伍長	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	姬度(ケイト)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	米希雅(マヘリア)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	碧姬(ペギー)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	希玲(ヘレン)/ 少尉	獨立	—
ジェムズガン/ LV1	10400/ 65	志願兵/ 少尉	獨立	—
ジェムズガン/ LV1	10400/ 65	志願兵/ 少尉	獨立	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	艾比奧(アルベオ)/ 大尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	路比(ルペ)/ 大尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	古溫(クワン)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV1	10400/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV1	10400/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV1	10400/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV1	10400/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
格靈古遜(ガリクソン)/ LV ACE	10556/ 61	靈達(レンダ)/ 中尉	獨立	不可
格靈古遜(ガリクソン)/ LV ACE	10556/ 61	狄卡(デゥカー)/ 大尉	獨立	不可
戰鬥電單車乙型(戰斗バイク乙タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車乙型(戰斗バイク乙タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車乙型(戰斗バイク乙タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車乙型(戰斗バイク乙タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車甲型(戰斗バイク甲タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車甲型(戰斗バイク甲タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車甲型(戰斗バイク甲タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥電單車甲型(戰斗バイク甲タイプ)/ LV ACE	9308/ 51	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可





後段

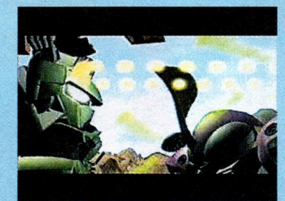
勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：太空梭被擊毀　　自軍全滅　　自軍基地被佔領



■怎麼？公主在自軍之中……？



■姬度要阻止敵人破壞發射台。



■姬度壯烈犧牲！

由於在上半故事之中，大成功的保護了輸送船，現在輸送船正向太空梭發射站進發，然而，在發射站的上方已有大量的敵人集結，準備發動攻擊，所以大家的行動一定要快速而且非常準確。

首先，自軍的基地是在左下方的，所以一出擊之後便要一直的向上飛，這是為了要防止在上方的敵人直接的攻擊太空梭，另一方面，送船和一眾在右方的MS一定要向左方進發，因為在中途會受到敵人的截擊，所以一定要快一點行動，尤其是姬度，千萬不要令她死在「卒仔」手上，一定要安排她和古溫作戰，因為這便是這話之中的播片EVENT了！

為了保護發射台，姬度被古溫消滅了……不過，亦因為她的犧牲，令太空梭能夠安全的起飛，EVENT一過，大家只要將所有的敵人消滅便可以過版了。在這戰要注意的是在右下方的敵人，雖然他們的戰鬥力不是太高，不過，不要讓他們來到基地之前，那是非常危險的事！

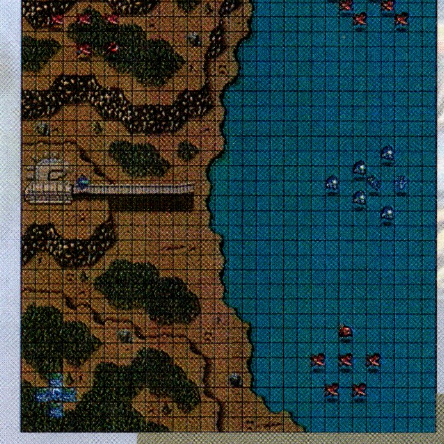
出擊機體一覧

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
輸送船	18000/ 80	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	奧利菲(·ミ·ミ·ミ·ミ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 伍長	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	姬度(ケイト)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	米希雅(マヘリア)/ 少尉	獨立	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	碧姬(ペギー)/ 少尉	獨立	—
太空梭(シャトル)	10000/ 72	卡狄斯拿(カテジナ)/ 平民	戰艦	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
利嘉路(リカール)/ LV ACE	17550/ 153	米捷(メッチェ)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	古羅洛古(コロノクル)/ 大尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	路比(ルペ)/ 大尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
密美度沙(メッメドーサ)/ LV ACE	1456/ 79	古溫(クワン)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可
トムリアット/ LV ACE	13520/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少尉	獨立	不可





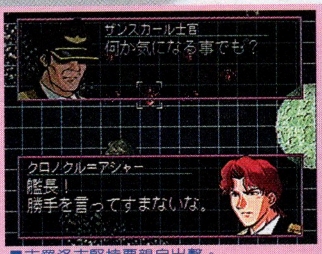
第44話 狙擊戰略衛星～找尋莎迪～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——10/ 後段——　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

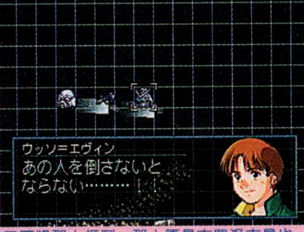
前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：リーンホース被擊沉
BONUS EVENT發生條件：胡索將古羅洛古擊倒





■古羅洛古堅持要親自出擊。



■要將那人打倒，那人便是古羅洛古是也。


■嘩！好多敵人呀！

■一般的ゾロアット是非常差的敵人。



■古羅洛古又再次敗了！

在上一話之中，因為姬度的捨身成仁，所以才令太空梭能順利發射，然而，這次的犧牲而達到的目標，根本對札斯嘉魯完全沒有重大的影響，而且在地面上的札斯嘉魯部隊亦隨之而回到宇宙之中……

而到達宇宙的胡索等人的下一個目標便是札斯嘉魯在宇宙之中的一件強橫兵器「戰略衛星佳斯基利」，這是一個可以攻擊地球上任何目標的可怕兵器，為了要阻止札斯嘉魯完成這兵器，胡索一眾決定和聯邦軍聯手對付札斯嘉魯軍。

在宇宙之上，胡索和古羅洛古這對宿敵又再次碰面，古羅洛古為了要報一戰之仇，所以便隨大隊出擊，而事實上，以他是女不弟弟的身份，根本沒有這個必要呢！而至於在胡索的一方，他所乘搭的「魚骨」實在不是一隻好的戰艦，除了是HP比較低之外，就連防禦能力也是「低人一等」的，所以切勿讓他跟敵人作直接的戰鬥。

在這戰之中，主要的任務是要保護着主力戰艦リーンホース，而魚骨亦是要和這戰艦會合的，戰鬥一開始，玩者便要將自己的戰艦向前駛，盡量令リーンホース得到完全的保護，而且以玩現在的戰鬥能力，是應該可以輕易將敵方的部隊消滅的，不過，為了要進入下半的故事，一定要將古羅洛古給胡索來消滅，幸而他所駕駛的只是一部ゾロアット而已，大家不妨先削他的HP，之後才讓胡索來消滅，這樣便可以省去不必要的損傷了。

出擊機體一覽

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リーンホース	29500/ 220	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	碧姬(ペギー)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
魚之骨	14000/ 110	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	戰艦	—
ゾルアット/ LV1	10450/ 65	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機	—

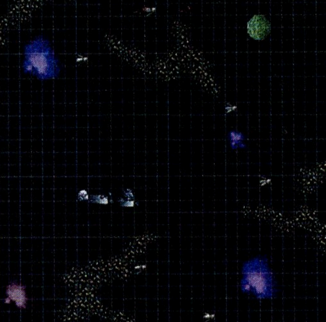
聯邦軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
加奧蘭(ガウンランド)	28000/ 220	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

札斯嘉魯

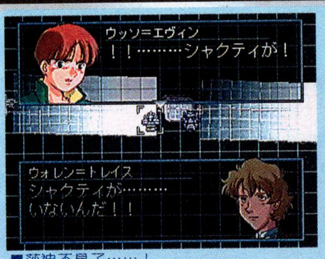
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	古羅洛古(クロノクル)/ 大尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
亞瑪狄亞(ゾロアット)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
シノーペ	14020/ 100	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
シノーペ	14020/ 100	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
シノーペ	14020/ 100	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
シノーペ	14020/ 100	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可



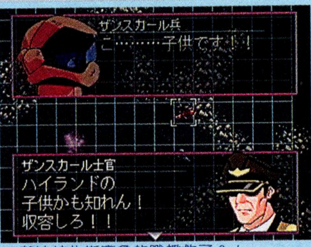


後段

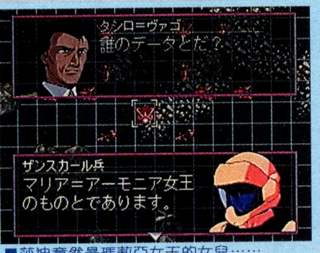
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



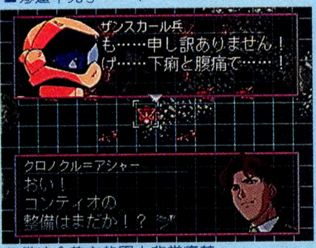
■莎迪不見了……！



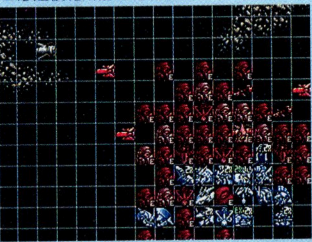
■莎迪被札斯嘉魯的戰艦救了？！



■莎迪竟然是瑪莉亞女王的女兒……



■微波令敵方的軍人非常痛苦。


■如果核彈在這裏爆炸的話……



■胡索再一次擊敗古羅洛古……

經過上一場戰鬥之後，胡索成功的擊退了古羅洛古的部隊，而且亦阻止了他們的行動，不過，在戰鬥之後，眾人發現莎迪不見了，可是，卻不知道她去了哪裏……

原來，莎迪現在正於宇宙之中漂浮着，可是，她所遇上的不是胡索所乘坐的艦隻，而是札斯嘉魯的戰艦，幸而，他們只以為莎迪是一名普通的孩子，並將她從宇宙之中救了出來……

然而，當回到主艦群之時，從各種的調查得出的資料顯示，原來莎迪是札斯嘉魯帝國女王的親生女兒，亦即是說，莎迪是一直和胡索戰鬥的古羅洛古的姪女……

另一方面，リガ・ミリティア發覺到一種微波可以用作攻擊之用，所以便利用這種微波向札斯嘉魯軍發動攻擊，果然，札斯嘉魯的士兵也因為這種微波而感到不適，而リガ・ミリティア亦趁這時機全力出擊……

在這後段的戰鬥之中，敵方所使用的陣形是非常易對付的，因為兩軍的所處位置非常明顯，而且亦不會因為版圖的移動而有所影響，玩者在出擊之後，一定要盡量向前移動，而前方的GUEST軍則要向後移動，因為在這裏一定要好好的保他們，而且敵方的戰艦在這裏會從第1版圖向第2版圖進發，所以玩者大可以在第2版圖之上先伏兵，等待敵人自投羅網，這是最安全的方法，而且這種方法亦可以讓玩者有足夠的時間準備向人迎頭痛擊！

有一點是玩者要小心留意的，有一些敵艦可能會繞到自軍後方才作版圖的移動，大家要小心觀察敵艦的每一個行動，當然，在戰鬥末段，當大量「白旗」出現之時，便是升LEVEL的好時機了！事關在這裏的機體數目一定會超過50部，所以……

而另一點要意的是那些「核彈」，玩者會發覺他大多數會和敵軍其他部隊一同移動的，所以要小心一點，記着，他們爆炸的距離是直徑7格，計算失誤的話將會有重大損失呢！

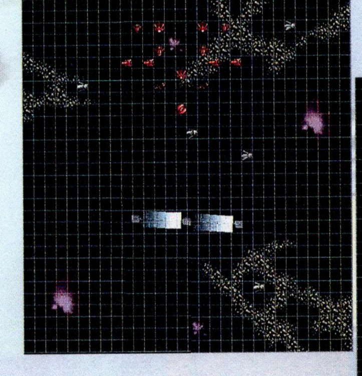
出擊機體一覽

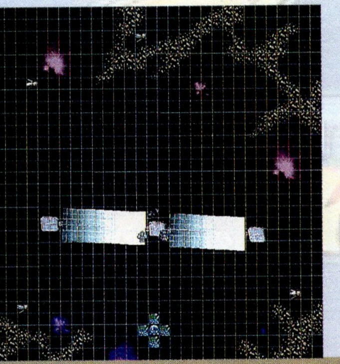
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
加奧蘭(ガウンランド)	28000/ 220	札哈林(ジャナハム)/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
リーンホース	29500/ 220	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 65	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	碧姫(ペギー)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
魚之骨	14000/ 110	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高狄昂(コンティオ)/ LV ACE	15145/ 92	古羅洛古(コロノクル)/ 大尉	獨立	不可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
達馬斯安(ダルマシアン)	31500/ 250	達斯羅(タシロ)/ 大佐	戰艦	—
亞比戈路(アビゴル)/ LV1	12050/ 90	戈華度(ゴッドワルド)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
核彈頭導彈(核彈頭ミサイル)	20000/ 0			不可
核彈頭導彈(核彈頭ミサイル)	20000/ 0			不可
核彈頭導彈(核彈頭ミサイル)	20000/ 0			不可
核彈頭導彈(核彈頭ミサイル)	20000/ 0			不可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
史域度(スクイード)	31000/ 250	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
史域度(スクイード)	31000/ 250	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可





第45話 走進敵艦與敵地之中～在宇宙走動中的閃光～

自由出擊部隊：2　可佔領點：前段──10/ 後段──10　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：リーンホースJr被擊沉
BONUS EVENT發生條件：胡索將達斯羅擊倒

在上一戰之中，因為胡索等人的奮力作戰，最終能將札斯嘉魯的計劃完全破壞，而且在宇宙之中的胡索完全沒有受到任何的障礙，反而更發揮出他的真正力量出來，令リガ・ミリティア的戰鬥力更加完整。

勝利是可以預期的，然而在勝利的背後，胡索心裏感受到的傷痛便會不斷的加深，因為以新類型人的特性而言，能夠感受他人心中感受是非常自然的事，所以在胡索面前其實是充滿着不安的未來……而為了要向札斯嘉魯軍發動攻擊，所以リガ・ミリティア便開始主動出擊，而下一個目標便是2殖民星……

而另一方面，莎迪被帶回2號殖民星之中，在這裏將會上演一幕「母女重逢」的感人場面，然而，莎迪卻不大願意和這個「母親」相認。另一方面，為了進攻2號殖民星，リガ・ミリティア正作好一切的準備功夫。

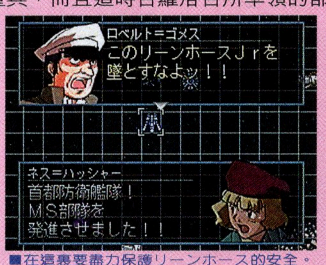
在進攻2號殖民星之前，在殖民星之外，原來札斯嘉魯一早已經駐有重兵，而且這時古羅洛古所率領的部又來到了，看來要攻入2號殖星確



■莎迪不大願意和瑪莉亞相認。



■眾人為進攻的事而費神。



■在這裏要盡力保護リーンホース的安全。



■胡索要將敵方的旗艦擊沉。



■敵人的主力仍是非常一般。



■只要擊倒敵方旗艦，胡索便會飛入殖民星之中。

不是一件易事呢！在這場宇宙的戰事之中，最重要的便是要保護着這次戰鬥的旗艦リーンホース，否則一切也會變成徒然。由於旗艦在這裏是非常重要的，所以，GUEST軍之中的主將胡索便要負起擊毀敵方旗艦的重任，而且，這也是進入段故事的唯一方法，大家一定要記着啊！

在這場戰鬥之中，玩者可以預設出擊的戰艦有兩艘，不過，這裏的選擇要小心一點，因為在後段的戰鬥之中，是要進入殖民星的，所以在戰艦的選擇方面一定要選一為宇宙用艦，一般為能型戰艦，否則在後段的戰鬥之中，在殖民星之中的GUEST軍便會九死一生！而出擊位置方面，最好便是選擇第1版圖的左下角和右上角，因為一開始戰鬥便可以移動到第2版圖向那裏的敵艦發動攻擊，亦可以以最快的速度將敵方的戰鬥力削弱。

由於在兩個角位的敵艦的戰鬥力非常低，所以大家可以很快便解決他們，所以大家不用擔心不夠時間趕回中央截擊在殖民星向右下方進發的敵軍。

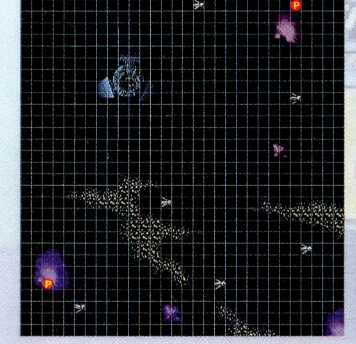
出擊機體一覽

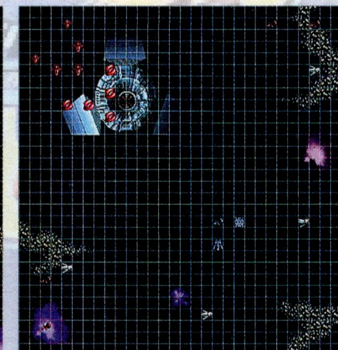
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
魚之骨	14000/ 110	奧狄羅(オデロ)/ 伍長	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機	—
リーンホースJr	29500/ 220	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 65	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	碧姬(ペギ)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンイージ/ LV1	11380/ 70	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
拉比亞萊斯IV(ラビアン・ローズIV)	28000/ 250	聯邦士官/ 少佐	—	
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高狄昂(コンティオ)/ LV ACE	15145/ 92	古羅洛古(クロノクル)/ 大尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
舒拜丁(シュバッテン)	29500/ 240	達斯羅(タシロ)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
シノーペ	14000/ 110	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可





後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



■莎廸始終不肯認瑪莉亞這個母親。



■糟了！胡索被發現了！

■敵人的艦隻很也便會追上GUEST軍。



■嘩！這個恩將仇報的女人……



■選擇防禦是致勝之道。

在上半段故事之中，胡索在擊毀敵方旗艦之後，發現莎迪不是在戰艦之上，所以便定她一定是在2號殖民星之中，所以他第一時間脫離大隊，一直衝入殖民星之中尋找莎迪。

胡索駕駛着V高達來到札斯嘉魯的皇宮之前，終於，給他找到了莎迪，然而莎迪似乎不是太高興的樣子，原來，她這次所謂的母女重逢是不快的事情，因為一直以來，莎迪所認識的母親也是在地球之上的，而且亦已經死去了，所以現在有一個新的母親在眼前出現，令她無法接受。正當胡索和莎迪在談話之時，在宮殿的札斯嘉魯守衛發現了胡索，所以，胡唯有在這不利的境之下作戰……

在另一方面，在前段故事之中，リガ・ミリティア的作戰非常成功，擊毀了2號殖民的札斯嘉魯守軍，現在他他正準備重整軍容，發動第2次攻擊。

戰鬥一開始，最危險的便是在版圖1中間的GUEST機體，因為他們的位置非常尷尬，不論是在殖民星之前又或是第2版圖右下角的敵人也可以非常快的便到達他們身處之地，所以玩者的隊伍一出擊，其中一隊要先和他們會合，而另一隊則直接攻向殖民星之前的札斯嘉魯守軍。

另一方面，在殖民星之中，胡索和瑪比度孤軍作戰，在這裏，大家切勿胡亂反擊，因為敵人除了近身攻擊之外，全部也是光線武器，所以，大家不妨全部也用「防禦」來抵禦攻擊，應該可以擋去99% 的攻擊。

當宇宙的戰事差不多完結之時，玩者的「萬能型」戰艦便可以進入殖民星協助胡索等人作戰，這時候，相信胡索本身也會因「防禦」而變成超強氣，所以要殺絕敵人已非一件難事了。

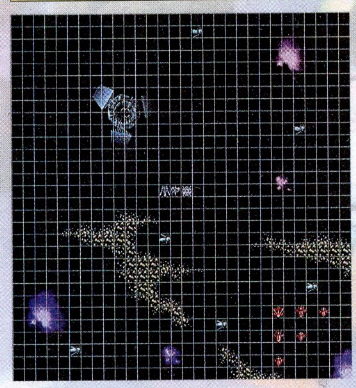
出擊機體一覧

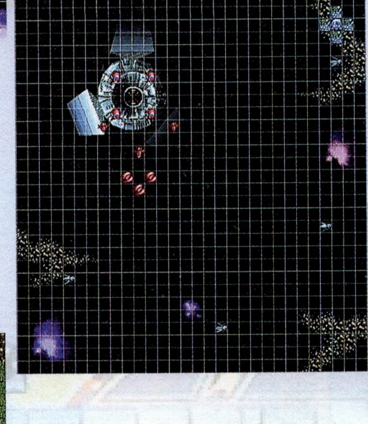
リガ・ミリティア

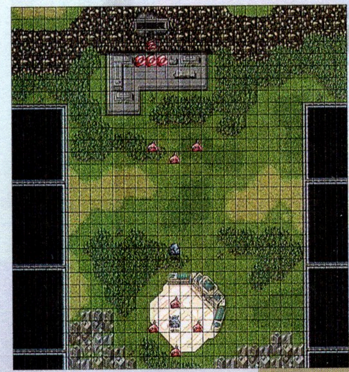
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リーンホースJr	29500/ 220	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 65	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	
ガンブラスター/ LV1	11380/ 70	純子(ジュンコ)/ 中尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11380/ 70	碧姬(ペギ)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11380/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11380/ 70	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
拉比亞萊斯IV(ラビアン・ローズIV)	28000/ 250	聯邦士官/ 少佐	—	
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
カイラスギリー	90000/ 300	イガ・ミリティア士官/ 大尉	戰艦	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	胡索(ウッソ)/ 少尉	獨立	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	瑪比度(マーベット)/ 中尉	獨立	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
史域度(スクイード)	31000/ 250	瑞根(ズガン)/ 將軍	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
亞瑪狄亞(アルマテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 少佐	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
高狄昂(コンティオ)/ LV ACE	15145/ 92	古羅洛古(コロノクル)/ 大尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV ACE	15145/ 92	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV ACE	15145/ 92	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
サンドージュ/ LV1	7200/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
サンドージュ/ LV1	7200/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
サンドージュ/ LV1	7200/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
サンドージュ/ LV1	7200/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV ACE	14950/ 84	卡狄施娜(カテジナ)/ 少尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
シャイターン/ LV1	11120/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可



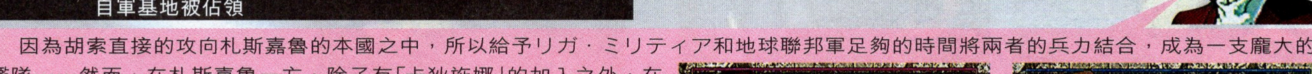




第46話　陸上戰艦發進～母親的高達～

自由出擊部隊：2　可佔領點：8＋發射站×1　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領

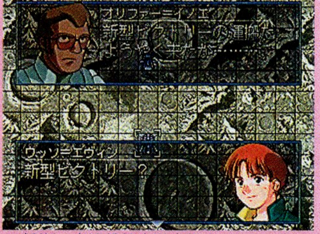


因為胡索直接的攻向札斯嘉魯的本國之中，所以給予リガ・ミリティア和地球聯邦軍足夠的時間將兩者的兵力結合，成為一支龐大的艦隊……然而，在札斯嘉魯一方，除了有「卡狄施娜」的加入之外，在軍中更新研製了一部新型的陸上戰艦「モトラッド」，這可以說是繼之前的戰略衛星之後的又一「傑作」！

這部陸上戰艦的實力非常強橫，給他到過的地方可謂寸草不生，而且在リガ・ミリティア的戰力未完全回復之時，竟然給他們碰上了，那麼，胡索等人又能否在這情況之下倖存呢？

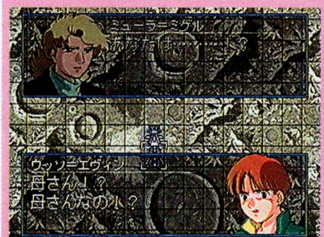


■原來陸上戰艦未完全通過所有測試的。



■新的V2高達終於也送來了！

故事的發生地點是在月面之上，リーンホースJr因為要進行維修，所以便來到月面，而且新型的V2高達亦送抵這裏，更令人意想不到的竟是連同V2高達送來的竟是胡索的母親「美娜」，而她亦是這時知道一直以來駕駛自己製造的MS的少年便是自己的兒子……(點解咁似F91嘅？)



■這人便是胡索的母親？！

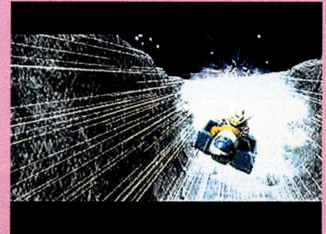


■美娜的戰艦被擊毀……

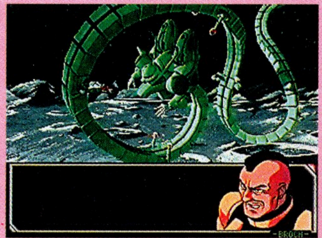
突然，敵人來襲，為了自己的安全，美娜竟然自己一人駕「魚骨」出擊，怎料被敵方的MS擊毀了，而胡索的母親亦被敵人捉走了……

在這裏的戰鬥是要分秒必爭的，因為在月面的GUEST軍是被強大的敵人圍攻着的唯一的出路便是向右下方走，可是，這裏也是一個死胡同，唯一可以救他們的方法便是將自己的艦隻分為兩隊，一隻艦負責對付見前的敵人，而另一隊則全速趕往月面，可是在月球外是有3隻敵艦在「恭候」着的，唯有先除去他們。

■奧利菲要親手將陸上戰鬥消滅！



■奧利菲最光采的一幕……



■這是重要的素材啊！

說回月面的戰鬥，在這裏有一播片EVENT，便是一定要月面才能進行的，因為奧利菲要消滅陸上戰艦，所以在這裏只要在月面用奧利菲向陸上戰艦モトラッド攻擊便能成功的達成條件，看到EVENT MOVIE了。而當玩者的艦隻到達月面之時，戰鬥已經得非常輕鬆，而要留心的是這裏的新敵人ドッゴーラ，這亦是製造《G高達》中「龍高達」的重要素材，不過這裏是取不到的……

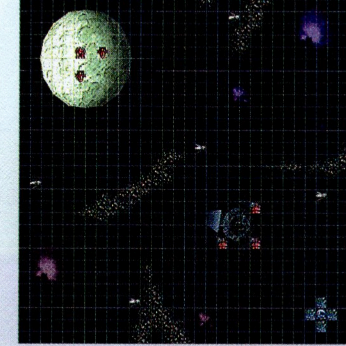
出擊機體一覽

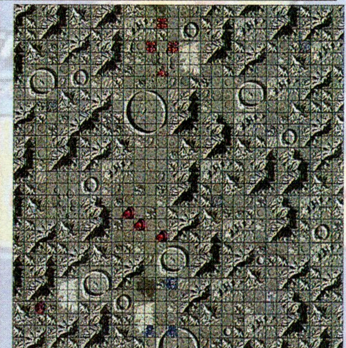
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
核戰機V(コア・ファイターV)/ LV1	6900/ 30	奧利菲(オリファー)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オデロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—
ホワイトアーク	23500/ 125	卡尼路(カレル)/ 平民	戰艦	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
密利靈(メリリン)	30000/ 250	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 曹長	戰艦	—
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 少佐	戰艦	—
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 少佐	戰艦	—
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
高狄昂(コンティオ)/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	馬基多尼亞兵(マケドニア兵)/ 大尉	艦載機	可
ドッゴーラ/ LV1	18800/ 80	布洛可(ブロッホ)/ 少尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	卡狄施娜(カテジナ)/ 少尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	露比(ルペ)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	戈遜(ゴズ)/ 少尉	獨立	不可
亞多拉狄亞(アドラステア)	38000/ 280	艾比奧(アルベオ)/ 大尉	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	依古(イグ)/ 少佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可





第47話　巨大ROLLER作戰～母親重歸大地～

自由出擊部隊：2　　可佔領點：前段——5／後段——6　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：奧狄羅將戈遜擊倒



■他才是這話的主角……？！



■這便是海底的資源？！

這場戰鬥最重要的不是故事，而是玩者在開戰之前的設定，因為這裏的前後段是要用不同的艦隻的，首先，這前段的戰鬥之中，玩者最好設定一隻水中用的潛艇，而在陸上則設定一隻型的戰艦；不過，在出擊之前，一定要設定第3隻戰艦，而這戰艦的用途便是在於後段的戰鬥，因為後段是沒有水戰的，所以潛艦是完全沒有用的了。最後要一提的，便是要進入後段故事，必定要用在水中的奧狄羅擊倒前方的戈遜。

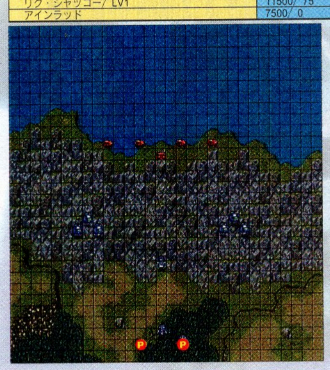
出擊機體一覽

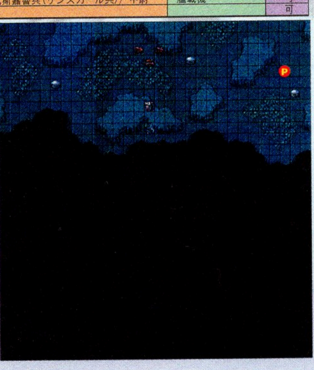
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(·ミ·ミ)/ 伍長	獨立	—
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	尤嘉(ユコ)/ 少尉	艦載機	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	瑪比度(メーベット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機	—
ホワイトアーク	23500/ 125	卡尼路(カレル)/ 平民	戰艦	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	獨立	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
索狄亞(ゾリディア)/ LV1	7500/ 60	戈遜(ゴズ)/ 少尉	獨立	不可
亞多拉狄亞(アドラステア)	39000/ 280	古羅洛古(クロノクル)/ 大尉	戰艦	—
ドッゴーラ/ LV1	18800/ 180	露比(ルペ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	卡狄施娜(カテジナ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ガルグイユ/ LV1	10800/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ガルグイユ/ LV1	10800/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ガルグイユ/ LV1	10800/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ガルグイユ/ LV1	10800/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
拉斯狄奧(ラステオ)	39000/ 280	艾比奧(アルベオ)/ 大尉	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	依古(イク)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可





後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅　　自軍基地被佔領



■胡索的母親了人質。

■嘩！乜真係咁多敵人……

如果如上的設定，在這裏便可以有兩隻戰艦出擊了，否則……等死吧！

這裏戰鬥的難處便是在於敵人的陸上戰鬥的防禦力非常高，而且在這裏的敵人差不多全部也有「車軚」的，所以這裏的敵人數量基本上是要以雙倍計算的，大家要有心理準備。在這裏最後一提的是，胡索的母親在這裏便會真正死亡……

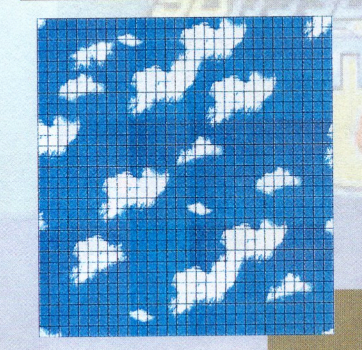
出擊機體一覽

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ホワイトアーク	23500/ 125	卡尼路(カレル)/ 平民	戰艦	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V高達(Vガンダム)/ LV1	11600/ 85	瑪比度(マーベット)/ 少尉	艦載機	—
ガンブラアスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オテロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラアスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゾリディア/ LV ACE	8000/ 60	戈遜(ゴズ)/ 少尉	獨立	不可
ゾリディア/ LV ACE	8000/ 60	卡狄施娜(カテジナ)/ 少尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	16458/ 69	露比(ルペ)/	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	16458/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	16458/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV 1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・シャッコー/ LV1	7500/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
亞多拉狄亞(アドラステグ)	39000/ 280	古羅洛古(クロノクル)/ 大尉	戰艦	—
ブルッケング/ LV1	12660/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ブルッケング/ LV10550/ 60		札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ブルッケング/ LV10550/ 60		札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ブルッケング/ LV10550/ 60		札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
拉斯狄奧(ラステオ)	39000/ 280	艾比奧(アルベオ)/ 大尉	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	依古(イク)/ 少佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
アインラッド	7500/ 0			可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
アインラッド	7500/ 0			可





第48話 以火炎來將北海染紅～白翼之歌～

自由出擊部隊：2　　可佔領點：7　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：奧狄羅被擊倒



■這些敵人便是在等待胡索的人……



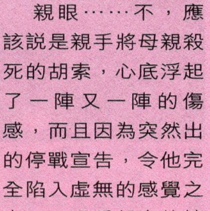
■哇！奧狄羅用MS來幽會，不過……



■這些敵人非常易對付呢！



■這條「龍」的戰鬥力也不弱的。





■在這地方竟然有敵增援……



■・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ田的情況非常危險。

親眼……不，應該說是親手將母親殺死的胡索，心底浮起了一陣又一陣的傷感，而且因為突然出的停戰宣告，令他完全陷入虛無的感覺之中……眼看胡索的精神如此的低落，他的同伴們也在不斷的鼓勵他，然而作用不大，最後，大家便提議帶胡索回故鄉一次，讓他散散心。

然而，這時候雖然説是停戰狀態，可是，這時候實際上只是另一場大戰開始之前的平靜而已；雖然説聯邦軍和札斯嘉魯帝國已經簽訂弓停戰協議，不過，在札斯嘉魯軍之中，仍有不少的好戰份子憑着自己的意志出擊，這也是無法避免的事情……而在北海之上，便有着這些的敵人在等待着胡索等人……

天呀！在這個第48話才出現一場「完全的」水戰，實在是令人太苦惱了，因為在這時候，不少的水中用機體也被「消滅」了，所以要準備出擊的機體也是一件非常困難的事，不過，如果大家的進化和合體是順利的話，在這話之中已經是擁有《機動武鬥傳》之中的5部機體，這樣，這戰便可以安心的進行了，而且，「哈囉」也是應該到了手的機體，再加上在上一話之中取回來的「橙龍」，應該可以應付這戰了。

在這話之中最難之處是在於於水面之上的GUEST機體，因為奧狄羅這傢伙的戰鬥力非常不足，唯一的逃走方法便是進入水底，由玩者自己的部隊為他解圍，不過，一定要小心ホワイトアーク的行動，因為敵人之中有一些是不能下水的，他們便會追着ホワイトアーク攻擊，小心！

出擊機體一覧

リガ・ミリティア

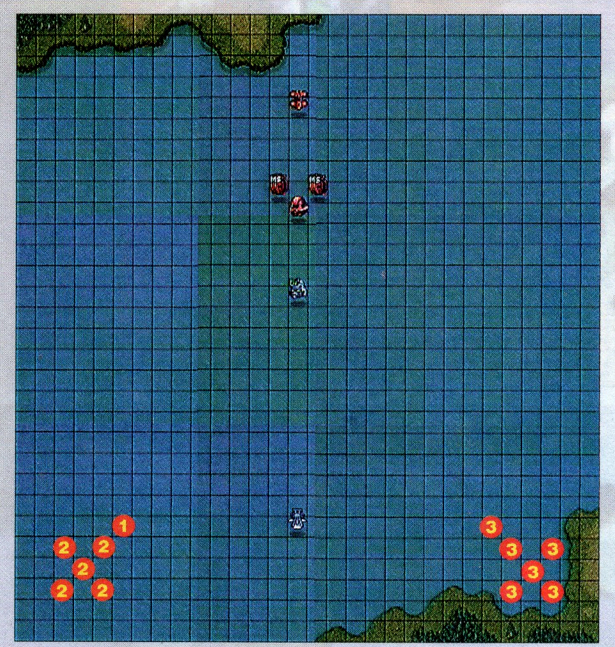
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奥狄羅(オデロ)/ 伍長	獨立	—
ホワイトアーク	23500/ 125	瑪比度(マーベット)/ 少尉	戰艦	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—

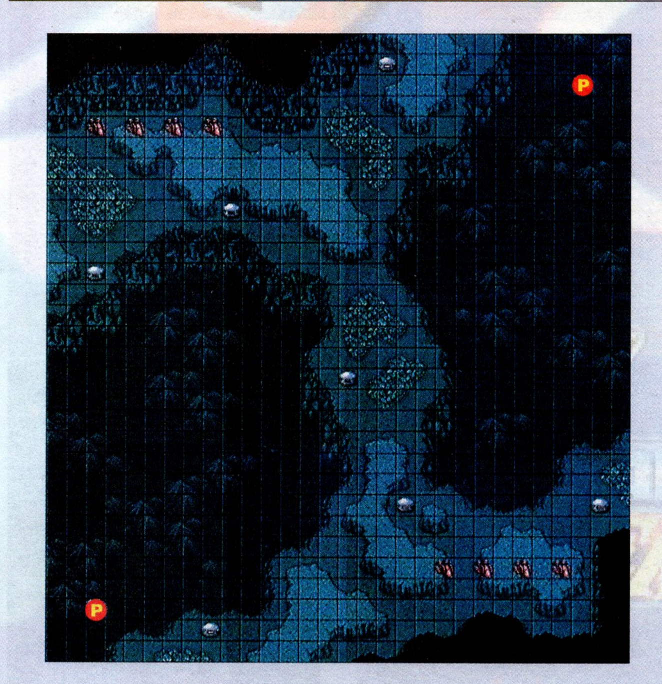
札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	依古(イク)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ドムットリア/ LV ACE	14274/ 79	玲達(レンダ)/ 中尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV1	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV1	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルグイユ/ LV ACE	14040/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可

札斯嘉魯（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1] ゾロ改/ LV ACE	11440/ 69	馬捷斯(マチャス)/ 大尉	獨立	不可
2] ゾロ/ LV ACE	10036/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
2] ゾロ/ LV ACE	10036/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
2] ゾロ/ LV ACE	10036/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
2] ゾロ/ LV ACE	10036/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
2] ゾロ/ LV ACE	10036/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
3] オーバーヘッドホーク/ LV ACE	5480/ 33	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可





第49話 在光之旋渦中的鮮血～父親製造的戰場～

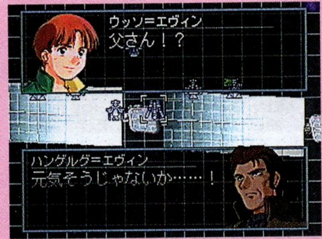
自由出擊部隊：2　可佔領點：前段——11/ 後段——7　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：胡索將露比擊倒(不能使用MAP兵器)



■究竟敵方的最終武器是怎樣的呢！



■胡索重遇父親。

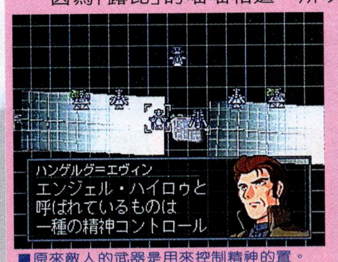
其實一直以來所謂的和平協也只是札斯嘉魯帝國的緩兵之計，因為他們正在研製最終的武器，到了現在，他們的最終武器也快將完成了，所以，那個停戰協議基本上也只是一個泡沫而已……

宇宙世紀0153年6月10日，雖然這時候仍然留着「停戰」的名義，可是，雙方的部隊其實也重新開始行動，而在札哈拿姆的指揮之下，リガ・ミリティア和聯邦軍的部隊正式聯合起來，向宇宙進發；另一方面，札斯嘉魯帝國亦派出達斯羅督，支援在前線的比尼狄艦隊，與リガ・ミリティア艦隊對抗。然而，其實雙方的指揮也是各懷鬼胎，各有目的進行這場戰鬥……

在這個廣大的宇宙戰場之上，胡索重遇他的父親，因為他便是「札哈拿姆」，可是，父子之間的感情真是非常的微妙，不過，戰鬥就在眼前，所以這可不是一個好的場合來讓二大表達自己的感受……而從他口中，眾人得知原來這所謂最終的武器是一部用來控制精神的巨大裝置，然而，他的威力有多大便沒有人能說出來。

在這場戰鬥之中，玩者的戰艦設置是非常重要的，而最佳的位置便是將其中一艦放在第2版圖的左或右，而另一隻則放在第1版圖的下方，這樣，在一開始之時，便可以利用版圖之間的移動立刻到達敵人的陣中進行破壞，不過，要小心一點，尤其是放在第1版圖下方的部隊，一定要是最強的機體，因為那裏的敵人數目和實力也是最高的！

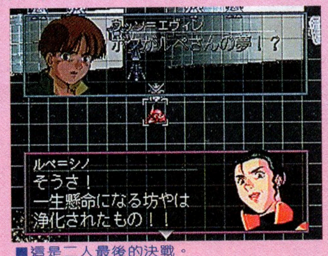
因為「露比」的咄咄相逼，所以才令胡索遇上這麼多的不幸事情，這次胡索誓要將她消滅，而這亦是進入後段故事的條件。



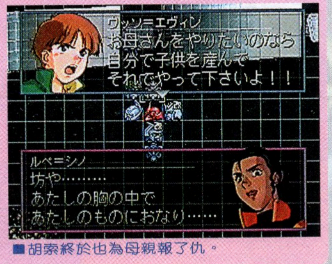
■原來敵人的武器是用來控制精神的置。



■胡索要將露比消滅。



■這是二人最後的決戰。



■胡索終於也為母親報了仇。

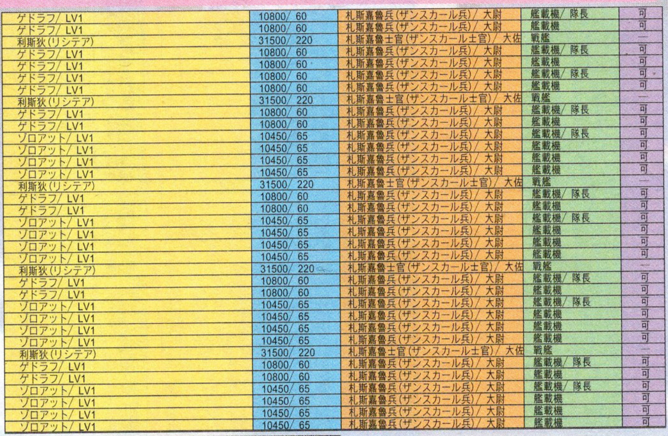
出擊機體一覽

リガ・ミリティア

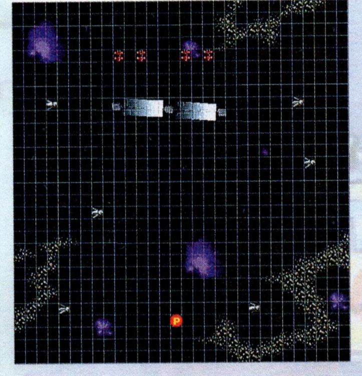
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
贊尼達古(ジャンヌダルク)	32000/ 278	姆柏古(ムバラク)/ 中將	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	法蘭狄嘉(フランチェスカ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	美莉菈(ミリエラ)/ 少尉	艦載機	—
ホワイトアーク	23500/ 125	瑪比度(マーベット)/ 少尉	戰艦	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オテロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマイシュ)/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
古拉布(クラップ)	29000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
古拉布(クラップ)	29000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—

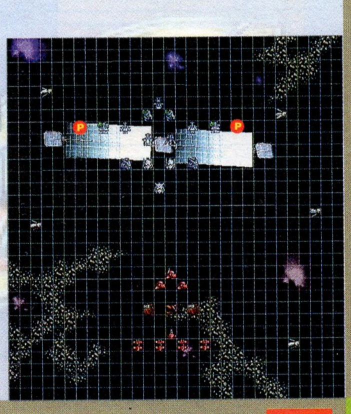
札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ブルッケング/ LV ACE	16458/ 69	露比(ルペ)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ビルケナウ/ LV ACE	18096/ 148	艾比安(アルベオ)/ 大尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV ACE	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
ジャバコ/ LV ACE	8000/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 中尉	獨立	不可
拉斯狄奧(ラステオ)	39000/ 60	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可



機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可





後段

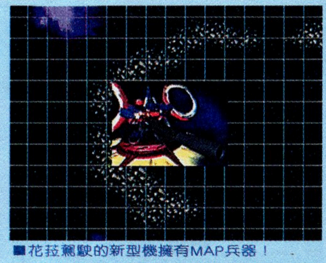
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



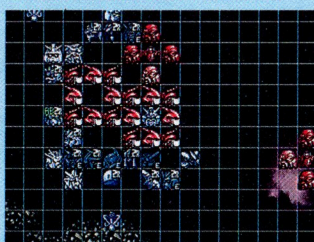
■終於也要主將花菈出動了！



■在敵方最終武器那裏傳來奇怪的玲聲……


■花菈駕駛的新型機擁有MAP兵器！


■不要讓自軍的機體站在花菈之前。


■這話的敵人數目並不少呢！



■失敗了的花菈竟然找人罪……

經過了上一場戰鬥之後，敵方的戰鬥力已被削去一部份，然而，在敵方陣中依然有着非常強橫的人物，而花菈便是其中一人，而早前胡索所聲到的玲聲便是由她發出的，她本身是一個非常好戰的人，所以她為了要找出「白色的傢伙」，所以便主動出擊，而且更出現在自軍的艦隊之前，而且她所駕駛的是新型機體，在之上搭載有MAP兵器，是一部非常強的機體。

在這場戰鬥之中，最主要是將在第2圖之上的リーンホースJr救出來，然而，大家不要心急將他升回到第1版圖，因為如果一開始讓他回到第1版圖之中，便會令他受到在右邊的敵軍艦隊攻擊，而正確的做法便是讓玩者的部隊出擊，先殲滅一部份的敵方部隊，之後才讓リーンホースJr回到第1版圖，這才是最安全的做法。

而另一方面，花菈這「瘋婦」的MAP兵器非常厲害，然而，如果讓艦隻站在殖民星之上，在每一個回合也可以補充HP的情況之下，大家可以任由她開砲，因為以一砲的破壞力，在每個回合也可以補回十足的，這是一個好方法來「封着」她呢！

這話是在最決戰之前的一話，所以大家要把握機會自己要升級的機體盡情升LEVEL，因為在這話之中的敵人數目非常多，所以大家要努力的升LEVEL，不過，在升級之餘，亦要小心自己的基地，因為有一些敵艦是會一直到達自軍基地之下才浮上來，小心！

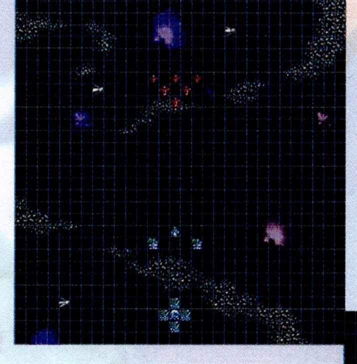
出擊機體一覽

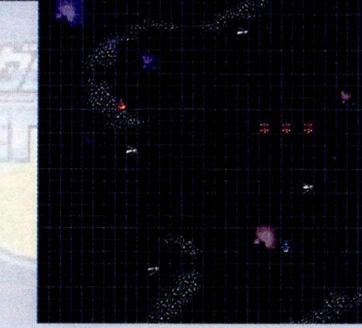
リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
V高 達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	法蘭狄嘉(フランチェスカ田)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	美莉菈(ミリエラ)/ 少尉	艦載機	—
ホワイトアーク	23500/ 125	瑪比度(マーベット)/ 少尉	戰艦	—
V2高達(V2ガンダム)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オデロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—
贊尼達古(ジャンヌダルク)	32000/ 278	姆柏古(ムバラク)/ 中將	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
贊尼古(ザンネック)/ LV ACE	15370/ 107	花菈(ファラ)/ 少佐	獨立	不可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
舒拜丁(シュバッテン)	29500/ 240	達斯羅(タシロ)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可

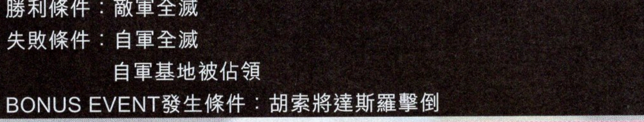




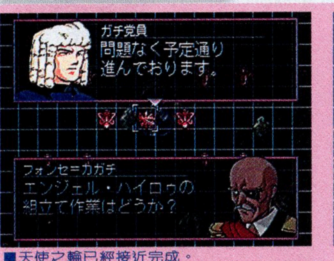
第50話　天使們之昇天～消失的生命　綻放的生命～

自由出擊部隊：3　　可佔領點：前段——9／後段——4　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段



勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領
BONUS EVENT發生條件：胡索將達斯羅擊倒



■天使之輪已經接近完成。



■這些人原來是瑪莉亞的近衛兵。

這一話除了是《V　GUNDAM》的最後一話之外，亦是《G GENERATION 0》的最後一話，在這話之中，札斯嘉魯的最終兵器「天使之輪」亦已接近完成階段，在遠方的母親瑪莉亞亦能感受到女心中的恐懼，而依瑪莉亞所言，莎迪其實比她還有更大的潛能，而且其新類型人的力量比她更強，莎迪其實比她更有資格控制「天使之輪」，所以，瑪莉亞極之希望莎迪能助她一臂之力。

在ホワイトアーク之上，胡索眾人正在討論有關「天使之輪」的事，然而就在此時，兩部札斯嘉魯的MS出現在眾人面前，這些人是瑪莉亞的近衛兵，他們此來的目的是要帶走莎迪，因為瑪莉亞要莎迪回去控制「天使之輪」，出奇地，莎迪竟然自願和近衛隊離去，究竟她有何打算呢？



■為何莎迪願意協助瑪莉亞呢？



■天使之輪開始發揮作用。

當莎迪回到札斯嘉魯帝國之後，「天使之輪」亦已經完成，而為了要阻止リガ・ミリティア前來破壞，他們已派出達斯羅和其艦隊出動，阻礙リガ・ミリティア的行動……



■花　又向胡索發動攻擊！

■還已是敵方在前段的軍力了。

「天使之輪」終於也開始發動了，因為札斯嘉魯軍的機體之上也裝置了同部裝置，所以不會受到影響，而在リガ・ミリティア之中，所有人也受到響而令戰意下降。

這場戰鬥是會異常的慘烈，不是因為敵方的部隊數目太多，而是要進入後段的故事，便一定要由胡索將達斯羅消滅，這才是最難的事，因為這人的能力相當高，幸而在這話之中可以有3隻艦出動，所以是足夠應付這場的戰鬥了。然而，GUEST方面便少得可憐，因為只有ホワイトアーク一隻艦，MS方面有3部，所以在這個前段戰鬥之中只能「食自己」了。

說真的，大部份的敵艦也是放在自軍基地之前，所以一出擊便要全力將他們消滅，另一方面，在第2版圖之上的ホワイトアーク其實也是非常的危險，因為在這話之中，有着非常多的敵增援，共有4隊之多，每隊也有4隻MS，實力不容忽視的，所以最讓中一艘戰艦伴着ホワイトアーク一起移動比較安全。

最後要一提的是在機體的定方面，由於在後段的戰鬥是要回到大氣層之上的，所以一定要有一艘是「萬能型」的戰艦，而且因為只有在高空的作戰，所以必定要選擇有飛行能力的機體在這「萬能型」戰艦之上。

出擊機體一覧

リガ・ミリティア

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ホワイトアーク	23500/ 125	瑪比度(マーベット)/ 少尉	戰艦	—
V2 BLASTER(V2·ミ·ミ·ミ·ミ)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オデロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—

札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
京嘉昂(ゲンガオン)/ LV ACE	15574/ 102	花菈(ファラ)/ 少佐	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
舒拜丁(シュバッテン)	29500/ 240	達斯羅(タロス)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アルマテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アルマテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゾロアット/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可

札斯嘉魯（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可

札斯嘉魯（增援機體）

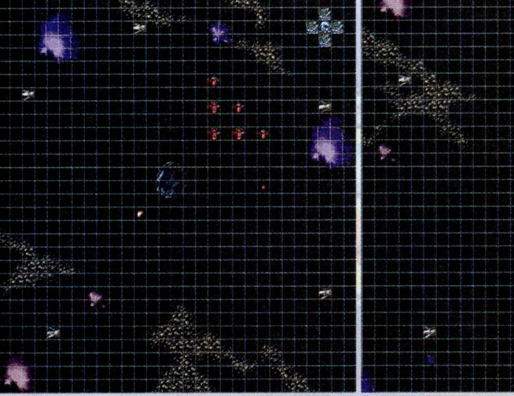
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
シャイターン/ LV ACE	14456/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
シャイターン/ LV ACE	14456/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
シャイターン/ LV ACE	14456/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
シャイターン/ LV ACE	14456/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可

札斯嘉魯（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ブルッケング/ LV ACE	13715/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可

札斯嘉魯（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゲドラフ/ LV ACE	14040/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV ACE	14040/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV ACE	14040/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゲドラフ/ LV ACE	14040/ 69	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可



後段

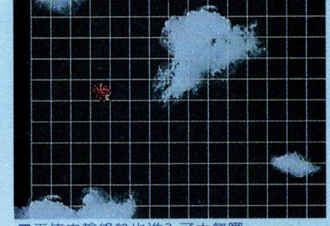
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



■原來在瑪比度肚中已懷有奧利菲的骨肉。



■札斯嘉魯要將天使之輪放入大氣圈之內。


■天使之輪終於也進入了大氣圈。



■祈求和平便是莎迪的最終目的！


■這便是「天使升天」嗎？



■古羅洛古的MS有着超一流的戰鬥力。

在這最後一段戰鬥之中，玩者的角色是非常重要的，因為敵方的戰鬥力實在太過強了，而且敵MS的數量實在非常驚人，基本上リガ・ミリティア和聯邦的艦隻在這裏也只是閒角而已，唯一有用的又是胡索，因為在故事模式之中最後一個播片EVENT便是要他來發動的。



■這個人是……？

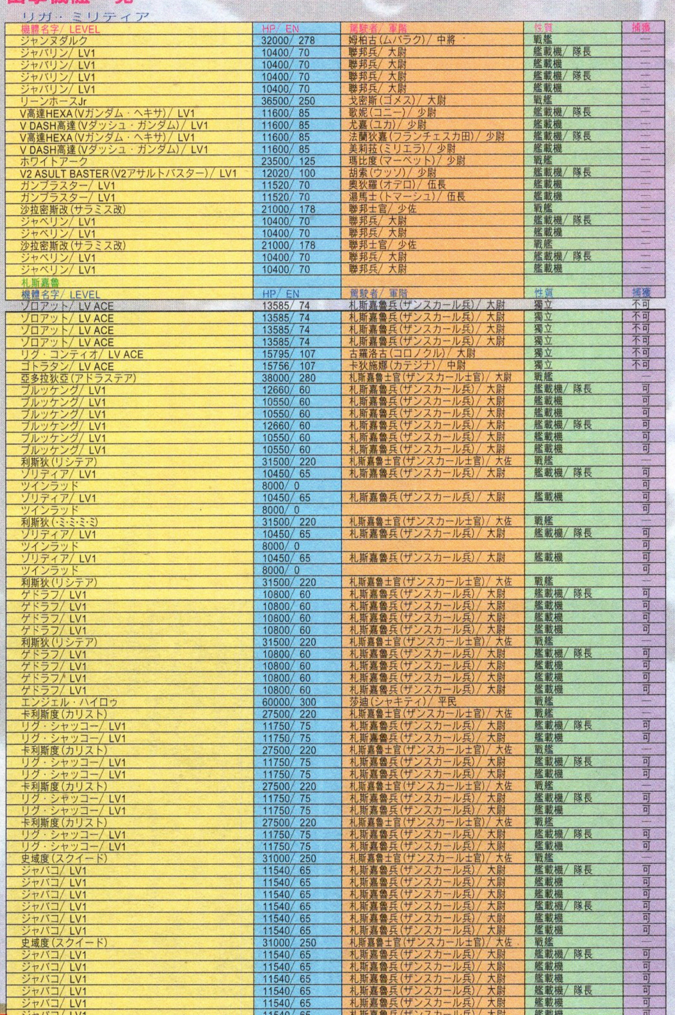
其實，瑪莉亞利用「天使之輪」的原意是要令世界和平，可是另一方面，札斯嘉魯的加持則要利用「天使之輪」來控制人類，控制世界，所以在札斯嘉魯之中便起了內哄，而瑪莉亞亦因此而處於非常危險的境地之中，感覺到瑪莉亞處境的胡索於是便向威脅瑪莉亞的達斯羅發動攻擊，這亦是戰鬥的重要關鍵。

戰鬥一開始，不用多作考慮，因為在這裏的敵人中，除了4艘「卡利斯度」、「天使之輪」、古羅洛古和卡狄施娜，所有的戰艦和MS也會留在宇宙空域之中作戰，所以玩者應將這些敵人消滅，最後才和ホワイトアーク一同降下大氣圈作最後一戰。

在大氣圈之中，敵方降下的「卡利斯度」會圍成一個四方形，中間便是「天使之輪」，至於古羅洛古和卡狄施娜則會繞着「天使之輪」移動，只要胡索一和卡狄施娜交手，最後一個播片EVENT便會發生，在EVENT完成之後，「天使之輪」和卡狄施娜也會消滅在大氣層之中……

之後，只要將餘下的敵人消滅便算是爆機了，那麼，莎迪和卡狄施娜究竟有沒有死去呢？那便要大家自己看看ENDING了。

出擊機體一覽



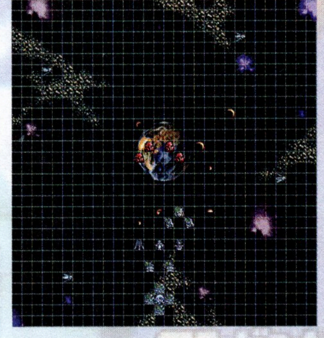
リガ・ミリティア

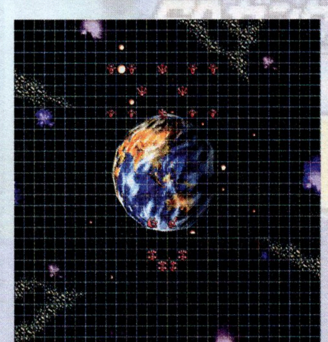
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ジャンヌダルク	32000/ 278	姆柏古(ムバラク)/ 中將	戰艦	—
ジャバリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャバリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
ジャバリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャバリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
リーンホースJr	36500/ 250	戈密斯(ゴメス)/ 大尉	戰艦	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	歌妮(コニー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	尤嘉(ユカ)/ 少尉	艦載機	—
V高達HEXA(Vガンダム・ヘキサ)/ LV1	11600/ 85	法蘭狄嘉(フランチェスカ田)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
V DASH高達(Vダッシュ・ガンダム)/ LV1	11600/ 85	美莉菈(ミリエラ)/ 少尉	艦載機	—
ホワイトアーク	23500/ 125	瑪比度(マーベット)/ 少尉	戰艦	—
V2 ASULT BASTER(V2アサルトバスター)/ LV1	12020/ 100	胡索(ウッソ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	奧狄羅(オデロ)/ 伍長	艦載機	—
ガンブラスター/ LV1	11520/ 70	湯馬士(トマーシュ)/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
ジャベリン/ LV1	10400/ 70	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—

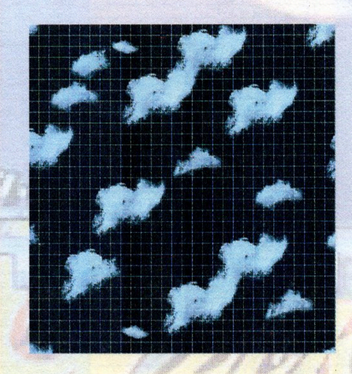
札斯嘉魯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
ゾロアット/ LV ACE	13585/ 74	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	獨立	不可
リグ・コンティオ/ LV ACE	15795/ 107	古羅洛古(コロノクル)/ 大尉	獨立	不可
ゴトラタン/ LV ACE	15756/ 107	卡狄施娜(カテジナ)/ 中尉	獨立	不可
亞多拉狄亞(アドラステア)	38000/ 280	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大尉	戰艦	—
ブルッケング/ LV1	12660/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ブルッケング/ LV1	10550/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ブルッケング/ LV1	10550/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ブルッケング/ LV1	12660/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ブルッケング/ LV1	10550/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ブルッケング/ LV1	10550/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
利斯狄(・ミ・ミ・ミ・ミ)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゾリディア/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ツインラッド	8000/ 0			可
ゾリディア/ LV1	10450/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ツインラッド	8000/ 0			可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
利斯狄(リシテア)	31500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ゲドラフ/ LV1	10800/ 60	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
エンジェル・ハイロゥ	60000/ 300	莎迪(シャキティ)/ 平民	戰艦	—
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
卡利斯度(カリスト)	27500/ 220	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
史域度(スクイード)	31000/ 250	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
史域度(スクイード)	31000/ 250	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 大佐	戰艦	—
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
ジャバコ/ LV1	11540/ 65	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
史域度(スクイード)	31000/ 250	姆達馬(ムッターマ)/ 將軍	戰艦	—

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11750/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 中佐	戰艦	—
コンティオ/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 中佐	戰艦	—
コンティオ/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 中佐	戰艦	—
コンティオ/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
亞瑪狄亞(アマルテア)	29500/ 240	札斯嘉魯士官(ザンスカール士官)/ 中佐	戰艦	—
コンティオ/ LV1	11650/ 80	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可
リグ・シャッコー/ LV1	11500/ 75	札斯嘉魯兵(ザンスカール兵)/ 大尉	艦載機	可







0CAMPAGIN MODE[G GUNDAM]
戰士之絆～突破魔鬼高達包圍網～

自由出擊部隊：0　可佔領點：0　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：

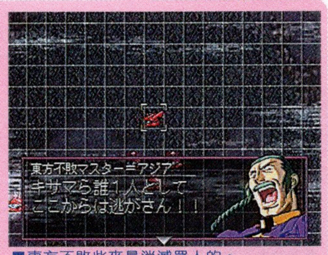
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅



■新樸克同盟的成員也到齊了。



■多蒙終於也出來了，可是……



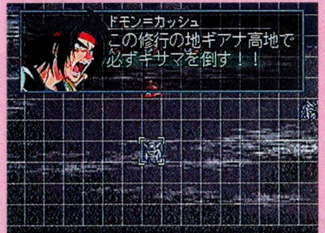
■東方不敗此來是消滅眾人的。

這場戰鬥是來自《機動武鬥傳G高達》，這段故事是來自故事中段，當時多蒙仍未能領略到真正的力量之源，所以便回到以前修練的地方──「基亞拿高原」重新練，他希望可以領略到真正的力量之源，能夠隨心所欲的令閃光高達變成HYPER MODE，而在修練中途，在機動武大會之中認識到的戰友們也因為「樸克同盟」的感應而來到這裏，最後，就連眾人的公敵，多蒙的師傅「東方不敗」也來到了，而且他帶同一大批的死亡軍團來到這裏，意圖將多蒙等人一網打盡……

而在這些「CAMPAIGN MODE」之中，玩者是不可以使用自己的機體，只能用版圖上的固定機體作戰。在這裏的敵人全部也是「死亡軍團」的機械人，雖然化他們有3種不同的形態（海、陸、空），不過，其實他們也是自同一機體的，而他們的HP亦不是太高，所以，玩者要小心的分配，好讓所有的人也能夠得到一定的「收獲」，而且亦要將所有的人物也變成「超強氣」。

而當多蒙和東方不敗交手之時，便會出現播片EVENT，在這EVENT之後，在東方不敗身後的空地之上，便會出現多蒙的哥哥「京二」和魔鬼高達，再加上6個GUNDAM HEAD，他們的HP也有1萬以上，不過，以變成超氣（機械人也會變成HYPER MODE）的機械人而言，絕對可以一招一個GUNDAM HEAD。而就在魔鬼高達出現的同時，身為京二分身的「舒拜茲」也會乘坐「ガンダムシュピーゲル」出現。

在魔鬼高達1次被擊倒之後，他便會變成第二形態，這時候，魔鬼高達的HP便會提升到超過3萬，不過，只要能夠維持着HYPER MODE，相信在3至4次攻擊之後，魔鬼高達便可以被打倒！



■多蒙一定要東方不敗打倒！


■MASTER GUNDAM多有型！！




■吓？真流星蝴蝶劍……


■一擊便可以消滅魔鬼高達！

出擊機體一覽

自軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
閃光高達(シャイニグガンダム)/ LV1	200/ 200	多蒙(ドモン)/ GFD	獨立	—
玫瑰高達(ガンダムローズ)/ LV1	11780/ 140	佐治(ジョルジュ)/ GFD	獨立	—
美國之星高達(ガンダムマックスター)/ LV1	12100/ 120	卓波狄(チボデー)/ GFD	獨立	—
龍高達(ドラゴンガンダム)/ LV1	12640/ 160	蔡采斯(サイ＝サイシー)/ GFD	獨立	—
ゴルビー	24000/ 120	娜塔莎(ナスターシャ)/ 少佐	戰艦	—
金鋼石高達(ボルトガンダム)/ LV1	16600/ 160	亞魯高(アルゴ)/ GFD	艦載機/ 隊長	—

自軍（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ガンダムシュピーゲル/ LV1	13180/ 180	舒拜茲(ジュバルツ)/ GFD	獨立	—

敵軍

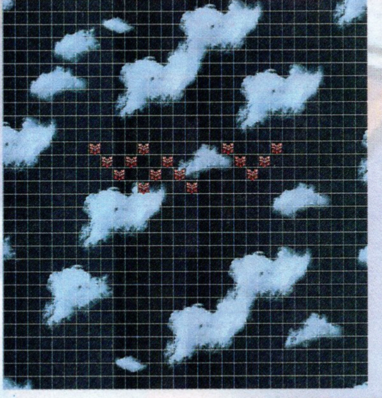
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
MASTER GUNDAM(マスターガンダム)/ LV ACE	21710/ 322	東方不敗/ GFD	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 伍長	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 伍長	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 伍長	獨立	不可
死亡軍團(デスアーミー)/ LV1	6620/ 40	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 伍長	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
死亡艦隊(デスネービー)/ LV ACE	8606/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可
DEATH BIRDY(デスバーディ)/ LV ACE	8680/ 46	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大尉	獨立	不可

敵軍（增援機體）

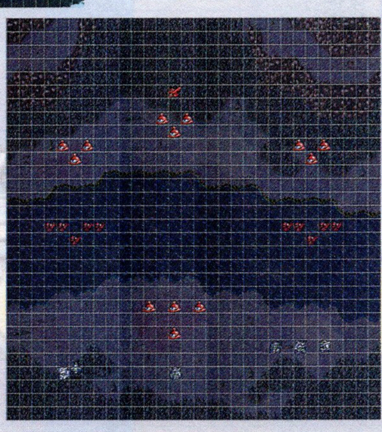
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
惡魔高達(デビルガンダム)/ LV ACE	23660/ 345	京二(キョウジ)/ GFD	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可
GUNDAM HEAD(ガンダムヘッド)/ LV1	11950/ 100	喪屍兵(ゾンビ兵)/ 大佐	獨立	不可

敵軍（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
惡魔高達(デビルガンダム)/ LV ACE	30550/ 345	京二(キョウジ)/ GFD	獨立	不可







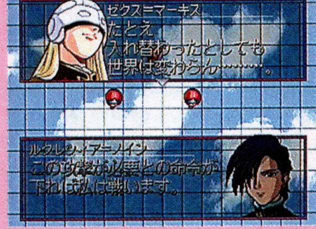
CAMPAGIN MODE[GUNDAM W]
流血之 SCENARIO

自由出擊部隊：0　可佔領點：0　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅



■究竟多利斯在打甚麼主意呢？



■積古斯可說是希望的宿敵。

同樣是不被列入正史之中的高達故事，這話的故事是來自《新機動戰記 高達W》中段的故事，這時候5名的戰士已經全部出現，不過，這話的故事是講述希羅他們中了多利斯的奸計，這時候，4名戰士——希羅、狄奧、多洛華、卡多魯因為知道OZ的要員要離這地方，於是便來到太空梭發射機地要將他消滅，而在這裏，有十分多的敵人阻礙着眾人行動，然而，這裏的一切也是多利斯設下的陷阱……

在這話之中，在開始之時只有4人出場（希羅、狄奧、多洛華、卡多魯），而張五飛是不在場的，戰鬥一開始，眾人便要以擊倒太空梭而戰，不過，記着要用希羅來進行才有播片EVENT發生的。

然而，在這裏要提醒大家一句，一定要先將在場所有的敵人消滅才向太空梭動手，因為在先前已說過這是多利斯的陰謀，其實在太空梭之中的是一名主和的人仕，這次多利斯的借刀殺人計劃非常成功，而希羅則成為了千古罪人，而且多利斯為了要將希羅等人消滅，已在基地下面埋了很多炸藥，在5個回合之後便會爆炸，而在擊倒太空梭之後，敵方的援便會出現，而且全是LEVEL ACE的機體，數目共有20部之多，這時候，張五飛便會出來助戰，不過，其實他的作用不是太大，而先前說到要先對付所有的敵人才擊毀太空梭便是因為這事情的發生，如果前的敵人未消滅，再加上這些更強的援兵，5個回合根本不夠用，太家說對嗎？

如果在5個回合之內無法消滅所有敵人的話，便會立刻GAME OVER！所以大家在之前一定要令所有人也進入「超強氣」的狀態，這樣才有希望將所有的敵人消滅，而且亦要留意EN的消耗，最好便是盡利用「反擊」消滅敵人，因為這樣會令消耗的EN大大減低。



■這人才是多利斯的真正目標？




■死神的攻擊真「陰濕」。

■希羅殺錯良民！



■張五飛終於出場，不過……

出擊機體一覽

自軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
W高達(Wガンダム)/ LV1	15000/ 210	希羅(ヒイロ)/ 伍長	獨立	—
死神高達(ガンダムデスサイズ)/ LV1	11850/ 150	迪奧(デュオ)/ 伍長	獨立	—
沙漠高達(ガンダムサンドロック)/ LV1	12250/ 140	卡多魯(カトル)/ 伍長	獨立	—
重武裝高達(ガンダムヘビーアームズ)/ LV1	11950/ 180	多諾華(トロワ田)/ 伍長	獨立	—

自軍（增援機體）

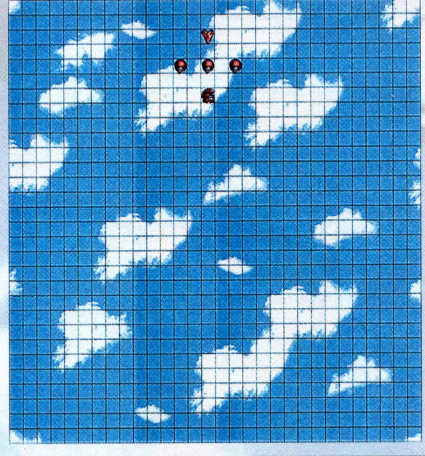
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
神龍高達(シェンロンガンダム)/ LV1	12850/ 165	張五飛(チャン=ウーフェイ)/ 伍長	獨立	—

ZO

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空梭(シャトル)	18000/ 100	羅賓達(ノベンタ)/ 將軍	戰艦	—
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV1	6740/ 65	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
多拉戈斯(ドラゴス)/ LV1	6120/ 60	聯合兵/ 曹長	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
S音速運輸機(Sソニックトランスポーター)	20000/ 150	OZ士官/ 大尉	戰艦	—
拖魯桀斯(ドールギス)/ LV1	16800/ 220	積古斯(ゼクス)/ 大佐	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	10860/ 60	莱恩(ノイン)/ 少佐	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 大尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV1	7350/ 60	聯合兵/ 大尉	獨立	不可

ZO（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
里奧(リーオー)/ LV ACE	9555/ 69	聯合兵/ 中尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可
エアリーズ/ LV ACE	8762/ 74	聯合兵/ 少尉	獨立	不可





CAMPAGIN MODE[GUNDAM X]
作戰是要爭取每一刻鐘

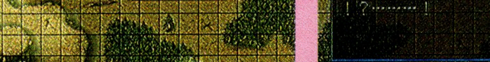
自由出擊部隊：0　　可佔領點：0　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅



■沙基確是一個可怕至極的人。




■迪花的身體狀態突然變得很差。



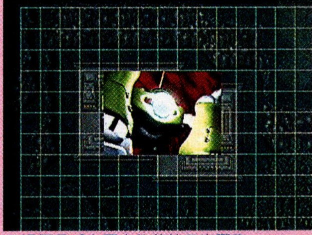
■舒文找來一群同伴幫忙。

相信大家對這段故事也非常熟悉，因為在數星期前在電視上才看過這故事情節，這是在《機動新世紀　高達X》早段的事內容，這時候，卡洛剛加入自由號，而他的加入，全是因為「迪花」的緣故，不過，因為迪花是新類型人（新人類），所以受到艾尼狄布財團的捕，因為他們要知道新類型人的秘密，希望以此來控制世界，於是，他們便找來「沙基」和「奧魯柏」兩兄弟前來協助，弟弟奧魯柏先混入自由號之內，其後乘時搶走迪花，為了要奪回迪花，自由號的艦長舒文找來了不少的同道，準備一同進攻艾尼狄布研究所，可是，在中途受到「沙基」和「奧魯柏」，以及一大群MS的攔截……

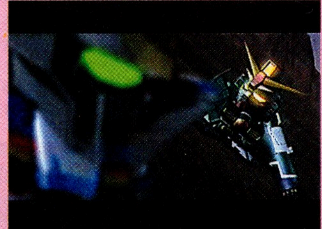
在這戰之中，大家要留心一點，便是在開始之時，重武裝高達和AIR MASTER是不會在場的所以在自由號之上只有高達X一部MS而已，所以戰鬥力是非常有限的，而且其他的隊伍之中又缺乏強手，所以在這戰之中大家要有心理準備會有非常多的犧牲，如果要降低傷亡，便一定要多多使用在高達X之上的「衛星微波砲」，對於一般的MS，一砲便可以將他們消滅只有「沙基」和「奧魯柏」兩兄弟的MS能夠支持，而只要卡洛和他一交手，便會有播片EVENT發生，之後，重武裝高達和AIR MASTER便會重歸戰線，這時候，便可以向研究所進發。大家要小心「沙基」的高達，因為他是有MAP兵器的，站在他的面前，後果自負！

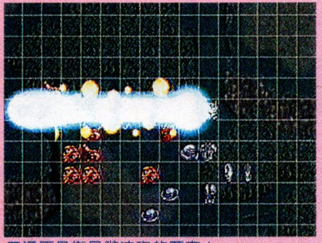


■迪花被奧魯柏擄走了！



■這便是威力巨大的荷粒子光彈砲。


■羅比和域治前來支援。


■這便是衛星微波砲的厲害！

在研究所之中，有一部非常可怕的MA，這傢伙的「荷粒子光彈砲」的砲壞力極之驚人，而且是可以作8方向調校角度的，所以是完全沒有死位的，大家可要小心，反正在這裏的DATA又不會對遊戲本身有多大影響，大家不妨又利用一下「衛星微波砲」，真是可以隔山打牛！

出擊機體一覽

自軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
自由號（フリーデン）	24000/ 180	舒文（ジャミル）/ 大尉	戰艦	—
高達X（ガンダムX）/ LV1	14600/ 180	卡洛（ガロード）/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
羅莎艦（ローザ艦）	18000/ 160	羅莎（ローザ）/ 大尉	戰艦	—
西狄姆（セプテム）/ LV1	8200/ 45	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
西狄姆（セプテム）/ LV1	8200/ 45	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—
西狄姆（セプテム）/ LV1	8200/ 45	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—
古力捷艦（グリーツ艦）	26000/ 160	古力捷（グリーツ）/ 大尉	戰艦	—
奧圖・艾布[陸戰用白]（オクト・エイプ）/ LV1	8280/ 60	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
奧圖・艾布[陸戰用白]（オクト・エイプ）/ LV1	8280/ 60	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—
奧圖・艾布[陸戰用白]（オクト・エイプ）/ LV1	8280/ 60	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—
羅遜艦（ロッソ艦）	20000/ 160	羅遜（ロッソ）/ 大尉	戰艦	—
珍尼斯改（ジェニス改）/ LV1	8100/ 50	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
珍尼斯改（ジェニス改）/ LV1	8100/ 50	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—
珍尼斯改（ジェニス改）/ LV1	8100/ 50	拾荒者（バルチャー）/ 伍長	艦載機	—

自軍（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ガンダムレオパルド/ LV1	12700/ 120	羅比（ロアビィ）/ 少尉	獨立	—
ガンダムエアマスター/ LV1	12700/ 105	域治（ウィッツ）/ 少尉	獨立	—

敵軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
華沙戈高達（ガンダムヴァサーゴ）/ LV1	15400/ 140	沙基（シャギア）/ 大尉	獨立	不可
舒狄隆高達（ガンダムアシュタロン）/ LV1	14800/ 150	奧魯柏（オルバ）/ 中尉	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	8550/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 少尉	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	8550/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 少尉	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・コマンド/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 曹長	獨立	不可
ドートレス・ウェポン/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 大尉	獨立	不可
ドートレス・ウェポン/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 大尉	獨立	不可
ドートレス・ウェポン/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 大尉	獨立	不可
ドートレス・ウェポン/ LV1	7150/ 55	アルネイティヴ警備兵/ 大尉	獨立	不可
ドートレス/ LV ACE	9295/ 61	アルネイティヴ警備兵/ 中佐	獨立	不可
ドートレス/ LV ACE	9295/ 61	アルネイティヴ警備兵/ 中佐	獨立	不可
グランディネ/ LV1	21500/ 120	アルネイティヴ警備兵/ 少佐	獨立	不可



全文完

THE KING OF FIGHTERS EPISODE 5

完全攻略特集・第五回

TEXT BY: 日日野



TM

(海外版:THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～)

韓國隊 KOREA TEAM

金家藩(KIM KAPHWAN)

AD	
製造商:SNK	基板:MVS
推出日期:經已推出(7月23日)	
容量:673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO	
製造商:SNK	發售日:9月23日
價格:38000日圓	
容量:673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO CD	
製造商:SNK	發售日:預定12月
價格:未定	
容量:CD-ROM	
FIG/ 1～2P	

【各技解析】

通常技&特殊技

阿金在今年新增的特殊技「空連擊」,其特點為空中前方突進二段蹴,好處除了能以小技CANCEL使用外,更重要是可於第一HIT擊中對手時CANCEL「飛翔腳」或「鳳凰腳」,況且硬直時間極短,故大家也可放心以此技牽制對手。至於「NERICHAGI」也可以小技CANCEL使用,但論度用途廣泛性則不及了「空連擊」。通常技方面,注意蹲下重拳、近距離站立輕腳及近距離站立重腳在今集中改變了攻擊模式及性能,特別是蹲下重拳,由於其對空的攻擊判定極強,故大可視為可靠的對空封位技。

必殺技



●飛燕斬

阿金固有必殺技,對空攻擊判定強,而且出現得極快,弱攻擊若配合連續技使用可得到不俗的攻擊效果。出招及收招俱快,硬直時間短的一招。

●天昇腳

重「飛燕斬」的追加招式,進一步追打對手,造成更大的傷害。(既然都擊中對手,點解唔打多一下,扣多D都好!)

●半月斬

又係阿金固有必殺技,同樣攻擊判定出現得快,可配合連續技使用或作遠距離先讀對空封位用,注意在COUNTER MODE中此招可SUPER CANCEL「鳳凰腳」。

●飛翔腳

又再係阿金固有必殺技,除了攻擊力不俗外,更可用作空中突襲,強弱分別在於阿金的落下角度,弱「飛翔腳」對下方有極強的攻擊判定,而對手如在空中被擊中,更會再次出現被攻擊判定,你知點做喇!

●流星落

很「古惑」的一招,阿金生會先「剷」你下盤,然後再打你個頭,分別以下上兩種攻擊判定打擊對手,最重要是指令十分易出,配合連續技使用則效果更佳。

●霸氣腳

上集才引入的「新」招,此招的確有如其名-十分霸道,因為阿金生會以氣勁「一　洁v踩熄對手的飛行道具,而且更可利用其硬直特性來CANCEL「鳳凰腳」,十分霸道的一招。

超必殺技

●鳳凰腳

攻擊力非常強勁的一招,出招速度快,攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中,唯一缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間,給予對手反擊的機會。

●鳳凰飛天腳

沒有了上集的「鳳凰天舞腳」,取而代之,是這招地上專用的近距離打擊技「鳳凰飛天腳」,特點是被擋格了也只會出現極短的硬直時間。另外,此招亦可作對空攻擊之用。

STRIKER動作

●飛昇腳

向畫面上空突進,垂直打起對手,令對手在浮空狀態中再次出現被攻擊判定,讓我方角色造出各種追打。

技指令表

技	指令
通常投	
首極落	近敵時→或←+C
殺腳投	近敵時→或←+D
特殊技	
空連擊	→+A
NERICHAGI	→+B
必殺技	
飛燕斬	↓儲↑+B or D
天昇腳	重飛燕斬中↓+D
半月斬	↓↙←+B or D
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
流星落	←儲→+B or D
霸氣腳	↓↓+B or D(能以鳳凰腳CANCEL)
超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→+B or D
鳳凰飛天腳	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
飛昇腳	向畫面上空突進,垂直打起對手

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎/◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
斜方/垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			
→+A	○/×			
→+B	△			

【對人基本戰術】

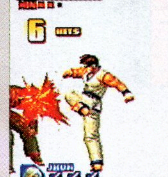
新特殊技「空連擊」由於是為空中前方突進的二段蹴,故大家必須熟習其於第一HIT擊中對手時能CANCEL其他必殺技的特性。牽制對手方面,以遠距離站立輕拳最為有用,這是由於他的攻擊距離夠遠,是以用來封位有一流效果。對空方面,今集將非常依賴輕「飛燕斬」。新增的超必「鳳凰飛天腳」有不俗的對空性能,加上硬直時間極短,故大家可多加使用。跳躍攻擊方面,跳躍重腳及跳躍輕拳可CANCEL「飛翔腳」使用,特別是以跳躍重腳埋身後,玩者可進一步作出狙擊。

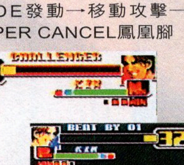
角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	B
速度	B
操作難易度	A
總合	B

【連續技】

1) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL空連擊(1 HIT)→CANCEL鳳凰腳/弱飛翔腳
2) (對手在空中)飛翔腳→各種攻擊
3) 飛翔腳→近距離站立輕拳→CANCEL空連擊/霸氣腳→CANCEL鳳凰腳
4) 近距離站立重拳→CANCEL NERICHAGI→CANCEL霸氣腳→CANCEL鳳凰腳
5) COUNTER MODE發動→移動攻擊→CANCEL半月斬→SUPER CANCEL鳳凰腳







蔡寶奇(CHOI BOUNGE)

【各技解析】

通常技＆特殊技

跳躍重拳在擊中對手途中繼續按掣，最多可造成三段打擊的效果，但有一點大家請留意，今集只能在第1 HIT中CANCEL其他必殺技。另外，由於身型關係，遠距離站立輕腳似乎較遠距離站立輕拳有更大的封殺能力。就特殊技方面，先以今集新增的「骸突」來說，由於它能破壞對手防禦的體勢，故此若能配合通常技混合使出(如以蹲下重拳CANCEL「骸突」)，便往往取得不俗的奇襲效果。至於另一特殊技「通魔蹴」，基本上起招時間較慢，但只要擊中便能CANCEL「鳳凰腳」。

必殺技

●龍捲疾風斬

在自轉身體的同時並放出龍捲風攻擊對手，對手亦會因此被打到「扯」上天。最好的戰法是對手處於畫面版邊時配合連續技使用，減低受反擊的機會。

●飛翔空裂斬

可用作空中攻擊，輕使出時會跳至版面並向斜下方攻擊，重使出時會跳至版面並向直前方作突進攻擊，注意今集在途中只能作2次的「方向轉換」。

●飛翔腳

與阿金的「飛翔腳」相若，除了攻擊力不俗外，可用作空中突襲，配合爪仔的彈牆更可作逃走之用。而對手如在空中被擊中，是會出現被攻擊判定，你知點做喇！

●旋風飛猿刺突

與「飛翔空裂斬」的攻擊模式差不多，分別在於爪仔會由地上開始，直接擊向對手。同樣，注意今集在途中只能作2次的「方向轉換」。

●方向轉換

可在「飛翔空裂斬」及「旋風飛猿刺突」途中突然使出的一招，可作逃走之用或狙擊之用。擾亂對手及打擊對手心理一流。

●迴轉飛猿斬

爪仔一面轉動身體，一面「滾」向對手身邊攻擊，攻擊力不俗外，亦會有一定的奇襲效果。

●奇襲飛猿突

「迴轉飛猿斬」的追加(補鑊？)攻擊，輕的可給予對手一定的奇襲攻擊，而重的則可避過對手的飛行道具。

超必殺技

●真！超絕龍捲真空斬

爪仔會召出一個巨大的旋風攻擊對手，雖然那巨大旋風會包圍爪仔全身，但留意重攻擊收招後仍有頗長的硬直時間，故最好以輕攻擊出招，並拉→或←方向移近對手身旁「削」其體力。

●鳳凰腳

與阿金生相同的同名超必，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，唯一缺點是不能如阿金生般可在空中使出。

●真！超絕輪迴轉突刃

今集新增超必殺技，重攻擊時爪仔會向斜下方攻擊，反之，若以輕攻擊時爪仔會向正下方攻擊。

STRIKER動作

●挑撥三味

能削減對手部份POWER GAUGE能量，而近距離內則會切換至攻擊模式，爪仔會從畫面外跳進來，並以「龍捲疾風斬」攻擊，注意這時玩者是可向對手進行各種狙擊。



技指令表

通常投	
頭乘刺	近敵時→或←+C
下血突	近敵時→或←+D
特殊技	
骸突	→或←+A
通魔蹴	→或←+B
必殺技	
龍捲疾風斬	↓儲↑+A or C
飛翔空裂斬	↓儲↑+B or D(持續按掣攻擊)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
旋風飛猿刺突	←儲→+A or C
方向轉換	旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬中按方向及攻擊掣(可連續輸入3次)
迴轉飛猿斬	↓↙←+A or C
奇襲飛猿突	迴轉飛猿斬中A or C
超必殺技	
真！超絕龍捲真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
真！超絕輪迴轉突刃	跳躍中↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
挑撥三味	削減對手部份POWER GAUGE能量，近距離內切換攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	×
遠距離站立	×	◎	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	○／×／×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			
→+A	○			
→+B	×			

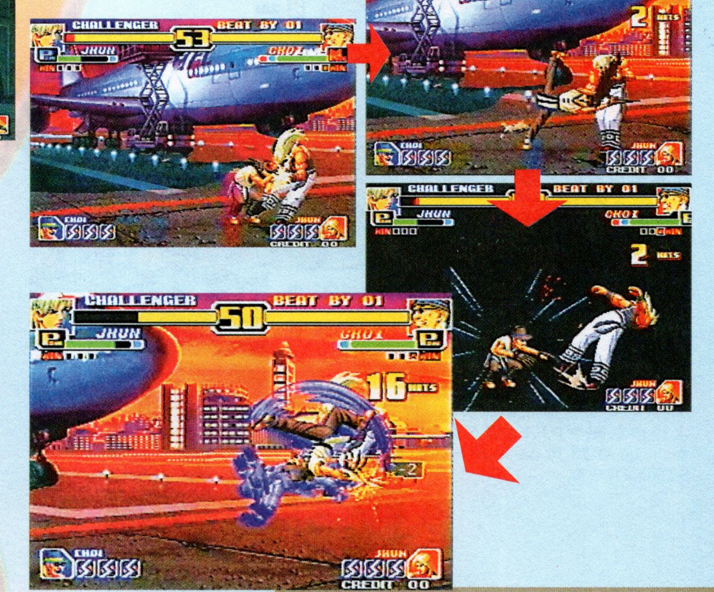
【對人基本戰術】

擁有最強移動力及跳躍力的角色，在今集中更應該活用能夠破壞對手防禦體勢的新增特殊技「骸突」，特別是「骸突」→「鳳凰腳」。輕拳輕腳為最基本的近身戰封位技，亦是所有連技的開始，由於身型關係，如能好好運用其速度配合中段技／跳躍攻擊→連續技，相信必能玩弄對手於股掌中。此外，速度為爪仔本身最大武器，所以應以空中戰為主，特別是跳躍重拳擊中對手後如繼續按掣是可造成3 HIT的效果，此時若配合連技使用便能取得不俗的效果。

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	C
速度	A
操作難易度	C
總合	C

【連續技】

1) 旋風飛猿刺突／飛翔空裂斬→方向轉換 x 2→各種追擊
2) 近距離站立重拳→CANCEL骸突→CANCEL鳳凰腳
3) COUNTER MODE發動→移動攻擊→CANCEL龍捲疾風斬→SUPER CANCEL真！超絕龍捲真空斬



陳國漢（CHANG KOEHAN）



【各技解析】

通常技 & 特殊技

遠距離站立輕拳可牽制中跳躍的對手，空中超重擊有超強的橫向攻擊判定，如能好好運用亦不失為一種非常可靠的對空技。蹲下輕拳／輕腳／重拳有不俗的CANCEL性能，跳躍輕腳／重腳對下方向有超強的攻擊判定。特殊技方面，「轢逃」為一招類似SLIDING系的下段技，在近身戰或中距離前衝中突然使出，往往會令對手殺個措手不及。

必殺技

●鐵球粉碎擊

出招慢，但攻擊力高及攻擊判定極大，輕的可在遠距離使出來截擊跳過來的對手，重攻擊雖然出招奇慢，但由起手至出招的時間內有極長的打擊防禦效果。

●鐵球大回轉

易出，十分易出的一招。攻擊力高，可接駁連續技使出，更重要是遭對手擋格時可同按ABCD強制收招，減低被反擊的機會。

●大破壞投

近距離必殺投的一種，攻擊力高及攻擊判定範圍極大，通常也會接駁連續技中使出。注意距離不足時，此招會有失敗動作的。

●鐵球太鼓打

今集新增必殺技，是為「當身技」的一種，波波會先做出一個「撩鼻」動作，注意此時他的上半身若受到攻擊便會作出反擊。

超必殺技

●鐵球大暴走

波波的「成名」固有超必殺技，屬於向前突進亂舞系的超必，出招時的無敵時間很長，攻擊力極高的一招。

●鐵球大壓殺

波波會先像一個氣球向上衝，然後再以整個身體向下壓下來！注意當波波的身體向下壓下來時，其攻擊判定為中段，記得不要蹲下擋，MAX版時則為下段判定。

●鐵球大撲殺

今集新增超必殺技，是為一招近距離專用打擊技，是起動速度較快的一招。

STRIKER動作

●鐵球大降臨

波波會從畫面版邊跳出來，之後會以鐵球PRESS擊潰對手，攻擊判定超大的一招STRIKER攻擊。



【對人基本戰術】

以往有用開波波的人也知其特點為移動速度低但攻擊力大，所以波波的最大戰法還是以必殺技為主。空中戰方面，空中超重擊有超強的橫向攻擊判定，故大可視之為的空中截擊對手的手段。對空方面除了可以遠距離站立輕拳封位外，輕的「鐵球粉碎擊」可在遠距離使出來截擊跳過來的對手。地上戰則當然是以「鐵球大回轉」、「大破壞投」及「鐵球太鼓打」為主，當中「鐵球太鼓打」的攻擊力不高，但只要受到對手第三下攻擊後，反擊時則變得非常可觀。在ARMOR MODE中，波波當然是以「大破壞投」及「鐵球大回轉」為主；但在COUNTER MODE中，注意「鐵球粉碎擊」是可SUPER CANCEL「鐵球大壓殺」及「鐵球大撲殺」，大家必須留意。

技指令表

通常投	
破顏擊	近敵時→或←+C
鎖締	近敵時→或←+D
特殊技	
轢逃	↘+A
必殺技	
鐵球粉碎擊	←儲→+A or C
鐵球大回轉	A or C掣連打（ABCD同按動作解除）
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+A or C
鐵球太鼓打	←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A or C
鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+A or C
鐵球大撲殺	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
鐵球大降臨	畫面版邊以鐵球PRESS擊潰對手

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	×	◎
遠距離站立	×	◎	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
↘+A	×			

角色性能評價

攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	C
總合	C

【連續技】

1) 蹲下輕拳→CANCEL鐵球大回轉
2) 跳躍重腳→近距離站立輕腳→CANCEL大破壞投



全勳（JHUN HOON）

【各技解析】

通常技＆特殊技

蹲下輕腳連打速度快，可作近距離牽制及連技的開始。吹飛攻擊的攻擊判定出現得快，能有效截擊想跳過來的對手。特殊技方面，「獵虎擊」可接駁小技使出，而持續輸入則又可變為「猛虎陣」，有二擇可能。「流瀧蹴」對下方有超強的攻擊判定，可惜對手能以蹲下擋格。空中擊中對手時可再作狙擊。

必殺技

●滿月斬

與同門師兄弟阿金的「半月斬」十分相似，不同之處是可衍生出不同陣勢的另一招式「獵虎陣」。

●排氣擊

與同門師兄弟阿金的「霸氣腳」十分相似，出招較慢的一招，不同之處是可衍生出不同陣勢的另一招式「狙鷲陣」。

●空砂塵

與同門師兄弟阿金「上集」的「空砂塵」十分相似（偷學回來？），可作對空或配合連續技，亦可衍生出不同陣勢的另一招式「獵虎陣」。

●狙鷲陣

可說是全勳的主要攻擊陣勢，是一種以封位及防守為主的攻擊陣勢，持續輸入輕拳可維持姿勢，留意出招時不能防禦。

●鷲爪腳（上段）

全勳會由上至下使出一記CUT DOWN，攻擊判定大，硬直時間短的一招，無論對空對地也十分好用。

●鷲爪腳（下段）

全勳會向前伸一腳，主要為前方攻擊，留意此招的攻擊判定為下段，因此大可用以「陰」對手站立擋格而硬食。（只能以蹲下擋格）

●太極破

全勳會向前伸一腳，但這腳卻能破壞對手的防禦體勢，如對手沒有擋格而硬食更會被擊至轟飛。此外，這招亦能抵消對手的飛行道具。

●切換攻擊

由「狙鷲陣」轉至「獵虎陣」的攻擊陣勢，在全勳轉移重心腳的動作時，是有一瞬間的打擊防禦技巧，大家必須留意。

●獵虎陣

可說是全勳的另一主要攻擊陣勢，是一種以攻為主的攻擊陣勢，攻擊判定包含了中下兩段，交替使用足可玩弄對手於股掌中。持續輸入輕腳可維持姿勢，留意出招時不能防禦。

●飛虎擊

以小跳躍後接駁一記CUT DOWN，攻擊判定為中段，對手不能以蹲下擋格，對空封位十分好用的一招。

●猛虎擊

攻擊判定為下段，全勳會使出一記蹲下掃腳打「下盤」，擊中後除對手會被打至浮空外，更會再次出現被攻擊判定，咁你知點做喇！

●襲虎擊

與「猛虎擊」十分相似，攻擊判定為下段SLIDING系，全勳會「剷」你個下盤，出招時上半身為無敵狀態，可「透」去對手的飛行道具。（「地波」除外）

●太極避

全身無敵技，此招使出時全勳處於全身無敵狀態，基本上你係打佢唔到，但投技除外‧‧‧‧

●切換攻擊

由「獵虎陣」轉至「狙鷲陣」的攻擊陣勢，在全勳轉移重心腳的動作時，是有一瞬間的打擊防禦技巧，大家必須留意。



超必殺技

●鳳凰天舞腳

又係與同門師兄弟阿金「上集」的同名超必「鳳凰天舞腳」十分相似（又係咁？），是為一招用作空中對地上突襲的招式，可配合連續技一起使用。

●鳳凰裂爪腳

全勳在使出此招時會放出「一大堆」腳風（？）來攻擊對手，攻擊判定範圍夠廣夠大，若配合STRIKER或SUPER CANCEL使用則效果更佳。



STRIKER動作

●伏虎襲擊

由版邊跳出至畫面三分一的位置，攻擊方法視乎對手狀態位置，如對手在空中便以「空砂塵」攻擊，否則便以「飛虎擊」攻擊，由於攻擊判定為中段，故對手不能蹲下擋格。



技指令表

技	指令
通常投	
反動擊	近敵時→或←+C
回旋風	近敵時→或←+D
特殊技	
獵虎擊	→+B(持續輸入則變為猛虎陣)
流瀧蹴	空中↓+B
必殺技	
滿月斬	↓↙←+B or D(持續輸入B則變為獵虎陣)
排氣擊	↓↙←+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
空砂塵	↓儲↑+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
狙鷲陣	↓↓+A
鷲爪腳(上段)	狙鷲陣中↑+C
鷲爪腳(下段)	狙鷲陣中C
太極破	狙鷲陣中D
切換攻擊	狙鷲陣中→或←+B(持續輸入B則變為獵虎陣)
切換動作	狙鷲陣→獵虎陣(A→B)
	獵虎陣→狙鷲陣(B→A)
獵虎陣	↓↓+B
飛虎擊	獵虎陣中↑+C
猛虎擊	獵虎陣中C
襲虎擊	獵虎陣中↓+C
太極避	獵虎陣中D
切換攻擊	獵虎陣中→或←+A(持續輸入A則變為狙鷲陣)
超必殺技	
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D
鳳凰裂爪腳	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
伏虎襲擊	技攻擊視乎對手動作而產生變化

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	×	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	◎
斜方／垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	×			
空中吹飛攻擊	×			
→+B	×			
空中↓+B	×			

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	A
速度	A
操作難易度	B
總合	B

【對人基本戰術】

基本上，全勳是個頗難使用得好的角色，如要發揮其真正實力，則必須純熟地運用他那「獵虎陣」及「狙鷲陣」的攻擊陣勢，因為由這兩招可衍生出多段招式戰法，加上這兩種攻擊陣勢本身就有互換的特性，所以玩者必須懂得在適當時候輪流交替轉換兩種攻擊陣勢，以混淆對手視聽。此外，由於全勳使用的是「防禦不能」的陣勢，因此玩者須以全攻型戰法，只要交替轉換「獵虎陣」及「狙鷲陣」，並把對手迫至版邊，你便顯然取得極大勝算。注意對手攻擊時可以「太極避」或「切換攻擊」來迴避或擋格對手的攻擊。

【連續技】

1) 猛虎擊→各種狙擊

2) COUNTER MODE發動→滿月斬／鷲爪腳（上段）／鷲爪腳（下段）／太極破／猛虎擊／襲虎擊→SUPER CANCEL鳳凰裂爪腳／鳳凰天舞腳





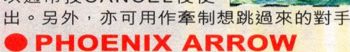
超能力戰士隊 PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮ATHENA（ATHENA ASAMIYA）

【各技解析】

通常技＆特殊技

遠距離站立重拳／遠距離站立重腳的攻擊距離夠遠，能有效牽制空中對手，此外，蹲下重拳亦是一種非常可靠的對空手段。跳躍攻擊對下方有很強的攻擊判定，其中跳躍輕腳更可接駁連技攻擊。特殊技「連環腿」同樣可於第二HIT中接駁連續技，由於此技有浮空效果，因此可避開對手的SLIDING系攻擊。「PHENIX BOOM」對下方有不俗的奇襲效果，亦可CANCEL空中必殺技。



必殺技

● PSYCHO BALL ATTACK

雅典娜固有必殺技，是為飛行道具的一種，可以通常技CANCEL後使出。另外，亦可用作牽制想跳過來的對手。



● PHOENIX ARROW

一招在空中使出的必殺技，可以B掣或D掣使出，但注意今年的重「PHOENIX ARROW」收招速度極慢，故還是多用B掣方為上策。

● PSYCHO REFLECTOR

使出後雅典娜身前會出現一個防護罩，可以把對手的飛行道具反彈，防護罩本身亦帶有攻擊判定，不過攻擊力不高。

● v PSYCHO REFLECTOR

與「PSYCHO REFLECTOR」類似，同樣使出後雅典娜身前會出現一個防護罩，可以把對手的飛行道具反彈，防護罩本身亦帶有攻擊判定，不過此招HIT數多及攻擊力也較高。

● PSYCHO SWORD

雅典娜一招可靠的對空技，輕的無敵時間短，重的無敵時間長。另外，此招若配合連續技一併使用則更佳效果。

● 空中PSYCHO SWORD

「PSYCHO SWORD」的空中版，與「PSYCHO SWORD」一樣，輕的無敵時間短，重的無敵時間長。可配合「連環腿」作連續技使用。

● PSYCHIC TELEPORT

一招沒有攻擊判定的必殺移動技，B掣位置較近而D掣位置則較遠。移動中有被攻擊判定，留意今集的移動速度大幅下降。

● PSYCHO SHOOT

取代了上集的「SUPER PSYCHIC THROW」，這招「PSYCHO SHOOT」雖為飛行道具，但對手被擊中後玩者是可作空中追打的，故此招的特性與「SUPER PSYCHIC THROW」可謂十分相似。



超必殺技

● SHINNING CRYSTAL BIT

雅典娜的固有超必殺技，雖然攻擊力不俗，但若遭受對手擋格便給予對手反擊的機會。可同按ABCD強制收招。另外，MAX版中雅典娜更以泳衣登場！（可惜是RANDOM出現）

● CRYSTAL SHOOT

「SHINNING CRYSTAL BIT」的追加攻擊（補鑊？），雅典娜會投出一個光球擲向對手，A掣會向前投出，而C掣則向斜上攻擊。

● 空中SHINNING CRYSTAL BIT

「SHINNING CRYSTAL BIT」的空中版，大家可在對手頭上使用。

● 空中CRYSTAL SHOOT

「CRYSTAL SHOOT」的空中版，與地上版不同之處是光球的投擲軌道。



● PHOENIX FANG ARROW

空中超必殺技，由空中衝向地下的對手作突襲，最好「陰」對手放出飛行道具時使出。

STRIKER動作

● PSYCHO HEALING

一招回復系的STRIKER動作，雅典娜會以「SHINNING CRYSTAL BIT」的姿態出現，並在出現地點近距離內回復我方體力，留意這招是有攻擊判定的。



技指令表

技	指令
通常投	
BIT THROW	近敵時→或←+C
PSYCHIC THROW	近敵時→或←+D
PSYCHIC SHOOT	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
連環腿	→+B
PHENIX BOOM	跳躍中↓+B
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+B or D
PSYCHO REFLECTOR	↘↓↙←+B
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C
空中PSYCHO SWORD	跳躍中→↓↘+A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
PSYCHO SHOOT	←↙↓↘→+A or C
超必殺技	
SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
CRYSTAL SHOOT	SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C
空中SHINNING CRYSTAL BIT	跳躍中→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
空中CRYSTAL SHOOT	空中SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C
PHOENIX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
PSYCHO HEALING	出現地點近距離內回復我方體力



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	◎	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	◎	×	◎	×
斜方／垂直小跳躍	◎	×	◎	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	◎			
→+B	×／○			
跳躍中↓+B	○			

【對人基本戰術】

今集中被大幅削弱的角色，主要是以往數集中極為好用的指令投「SUPER PSYCHIC THROW」被刪除了，取而代之是一招名為「PSYCHO SHOOT」的飛行道具，留意對手被擊中後玩者是可作空中追打的。由於沒有了指令投，故不能再集中於近身戰，反之應更以中距離戰為主。而對空方面，其實雅典娜本身的機動力也不俗，加上特殊技「PHENIX BOOM」本身對下方有很強的攻擊判定，同時又可在空中重拳後CANCEL使出，在制空方面可謂取得一定優勢。

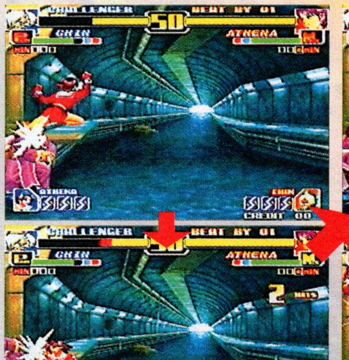
角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	B
速度	B
操作難易度	A
總合	B

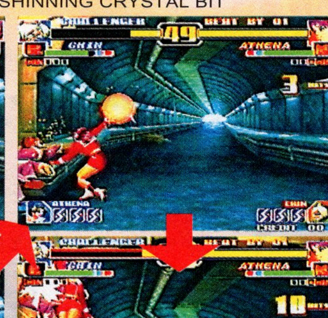
【連續技】

1）空中輕腳（打背脊）→蹲下重拳→CANCEL連還腿（2 HIT）→重PSYCHO SWORD

2）（對手處於畫面版邊）→輕PSYCHO SHOOT→輕PSYCHO SHOOT→重PSYCHO SWORD

3）COUNTER MODE發動→移動攻擊→CANCEL PSYCHO SWORD→SUPER CANCEL PSYCHO HEALING／空中SHINNING CRYSTAL BIT







椎拳崇（SIE KENSOU）

【各技解析】

通常技＆特殊技

遠距離站立輕腳／遠距離站立重腳可牽制中至遠距離的對手，小跳躍配以空中重腳及空中吹飛攻擊也可用以截擊那些在空中想跳過來的對手。在特殊技方面，「虎撲手」及「後旋腿」也是一樣好用，留意「後旋腿」的攻擊判定改為中段，是接近戰中常用的手段。另外，「虎撲手」是為中段技的一種，對手是不能蹲下擋格。

必殺技

●箭疾步

今集新增的必殺技，是為突進技的一種。攻擊判定出現得很快，能以小技連接CANCEL連續技。硬直時間較短的一招。

●龍顎碎

出招時會用腳向上昇，可對空及對地，但用作對空則效果更佳。強的無敵時間較長，對空有很強的攻擊判定。

●穿弓腿

同樣今集新增的必殺技，是為對空技的一種。此招是帶有打擊防禦效果，然而，由於此招的攻擊判定出現得並不快，所以要以先讀來作對空。

●龍連牙・地龍

向前突進的必殺技，主要是地面攻擊，突進距離遠，可配合連續技一併使用，以取得更強的攻擊效果。

●龍連牙・天龍

與「龍連牙・地龍」十分相似的一招，不同的是此招的攻擊方向為斜上方，主要是作對空攻擊；另外，此招更有打擊防禦的效果。

●龍爪擊

「吃包小神童」的固有必殺技，為一招在空中使出的必殺技，向地面對手作出突襲，留意此招的硬直時間頗長，很易遭對手反擊。

●龍連打

改動性能極大的一招，由以往的打擊投技特性改變為打擊技，令到此招在使出時不再只限於近距離發動，加上對手被擊中後玩者是可以必殺技再作追打的，故此招的實用性將大為提高。

超必殺技

●神龍淒煌烈腳

先向前方突進作攻擊，再「昇」起對手的超必，由於攻擊判定為前方，故大可接駁連續技一併使用。

●神龍天舞腳

先向斜上方突進作攻擊，再「昇」起對手的超必，由於攻擊判定為斜上方，故大視之為對空技一種。

●超龍連擊

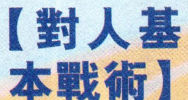
今年新增的超必殺技，可說是「龍連打」的強化版，先以「龍連打」開始，之後便是一連串的亂舞系攻擊。是一種打擊技的類型。

STRIKER動作

●肉饅 4U

先以「龍爪擊」（！？）登場，在出現地點近距離內可回復我方體力。留意剛出場時「龍爪擊」的是有攻擊判定的。





【對人基本戰術】

由於設定上他已是漸漸失去了超能力，換言之已不能再以飛行道具作遠距離牽制，今年的主力武器是以「箭疾步」、「龍連打」及「穿弓腿」為主，「箭疾步」可連接小技中使用，出招快成為了今集地上戰的主軸攻擊。「龍連打」由於在今集改變了技的性質，更重要是就算遭受對手擋格也不怕，所以實用價值更高。對空方面，「穿弓腿」由於有不俗的打擊防禦效果，用以對空的確十分安全，另外，如果只有最後1 HIT擊中對手，是可作出追打的。

技指令表

技	指令
通常投	
寸打	近敵時→或←+C
巴投	近敵時→或←+D
特殊技	
虎撲手	→+A
後旋腿	→+B
必殺技	
箭疾步	↓↙←+A or C
龍顎碎	←↓↙+B or D
穿弓腿	↓↘→+B or D
龍連牙•地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙•天龍	←↙↓↘→+C
龍爪擊	跳躍中↓↙←+A or C
龍連打	→↓↘+A or C
超必殺技	
神龍淒煌烈腳	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+D
超龍連擊	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
肉饅4U	出現地點近距離內回復我方體力

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	×	×／◎	×
蹲下	◎	×	◎	◎
垂直通常跳躍	○	×	×	×
斜方／垂直小跳躍	○	○	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			
→+A	△			
→+B	○			

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

1) 近距離站立重拳→CANAEL龍連打→穿弓腿（1 HIT）→各種追打
2) 遠距離站立重拳（2 HIT）／近距離站立重拳→CANAEL超龍連擊
3) COUNTER MODE發動→穿弓腿→SUPER CANCEL超龍連擊







【各技解析】

通常技 & 特殊技

今集的近距離站立輕腳／遠距離站立輕腳已不能再接連續技使用，近距離站立輕腳的封位工作可改由近距離站立輕拳代替，這是因為近距離站立輕拳能接連續技使用。遠距離站立輕腳／蹲下輕腳／遠距離站立重拳可牽制中至遠距離的對手，空中重拳有2 HIT效果，其中第2 HIT為中段技。特殊技方面，「醉步飄箪襲」為下段技，可以給予對手奇襲效果。

必殺技

●飄箪擊

「趴地阿伯」會「放出」其葫蘆向前方攻擊，可以近距離站立重拳CANCEL後使出，能抵消對手的飛行道具。

●柳燐蓬萊

對空對地皆宜的一招，輕的有打擊防禦效果。重攻擊方面，頭4 HIT有GUARD時間，變成連續技專用招式。

●回轉的空突拳

可於「醉管卷翁」或「望月醉」中使出的招式，亦可獨立使用，攻擊距離夠遠成了一招可靠的截擊技。

●醉管卷翁

輕攻擊時，角色的下半身會呈無敵狀態，反過來說，重攻擊時角色的上半身則會呈無敵狀態。

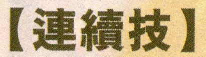
●蝶襲鮭魚

「醉管卷翁」的追加攻擊，角色以拋物線角度襲向對手，可作對空或截擊之用。留意輕攻擊可作連技使用。

●望月醉

使用這招時，阿伯會　啐b地上，除了下段攻擊外，基本上對手是很難擊中你的。另外，此時你亦可拉控捍左右來移動角色。





●龍蛇反蹦

「望月醉」的追加攻擊，角色以拋物線角度襲向對手，可作對空或截擊之用。

●鯉魚反蹦

「望月醉」的追加攻擊，角色會使出一記翻身攻擊，可作對空或截擊之用。

●醉杯靠

今集新增的必殺技，本身使出時只帶有極小的攻擊判定，持續輸入指令可變為「噴炎口」，而輸入→↓↘+A or C指令則變為「轟炎招來•改」。

●噴炎口

招式性質與前作的「鬼醉酒」相似，分別在於上次噴酒而今次噴火‥‥輕攻擊方面帶有1 HIT效果而重攻擊則有2 HIT效果，然而實用度並不如想像般高。

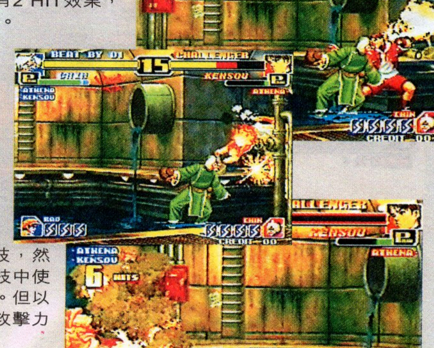
超必殺技

●轟爛炎炮

出招速度較慢的一招，如對手在版面邊便有連續HIT效果，輕攻擊可接駁連技使出，留意MAX版的出招速度較為快一點。

●轟炎招來

一招向前突進的超必殺技，然而突進距離太短，如用在連技中使出，隨時也有機會遭受反擊。但以重攻擊使出時則突進距離及攻擊力也會相應提昇。



STRIKER動作

●蓬萊樂宴

阿伯會由畫面版邊一定距離出現，如與對手接觸便會以「柳燐蓬萊」攻擊對手，另外，在攻擊途中玩者是可作出追打的。

技指令表

通常投	
強飲酒	近敵時→或←+C
逆腳投	近敵時→或←+D
特殊技	
醉步飄箪襲	→+A
必殺技	
飄箪擊	↓↙←+A or C
柳燐蓬萊	→↓↘+A or C(醉杯靠後則轉化轟炎招來•改)
回轉的空突拳	←↙↓↘→+B or D
	醉管卷翁中→+B or D
	望月醉中→+B or D
醉管卷翁	↓↓+A or C
蝶襲鮭魚	醉管卷翁中→+A or C
望月醉	↓↓+B or D
龍蛇反蹦	望月醉中↑+B
鯉魚反蹦	望月醉中↑+D
醉杯靠	↓↘→+A or C
噴炎口	醉杯靠後↓↘→+A or C
超必殺技	
轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轟炎招來	↓↘→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
蓬萊樂宴	由畫面版邊一定距離出現並攻擊敵人

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	×	◎	×／×
遠距離站立	×	×	◎	×
蹲下	◎	×	×／◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×／×	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×／×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
→+A	△			

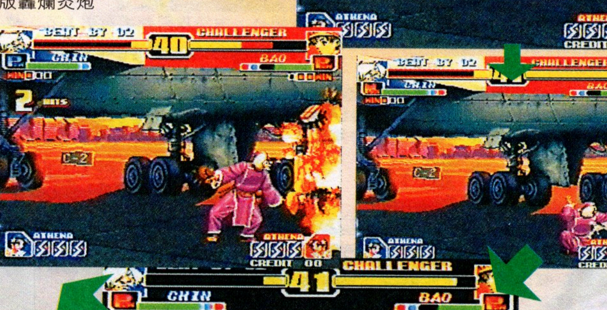
【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	D
操作難易度	C
總合	C

由於此角色之機動力極低，所以其戰法也處於一個被動狀態。地上戰方面，遠距離站立重拳→CANCEL輕「飄箪擊」是為最基本之戰法，此外，在COUNTER MODE狀態下「飄箪擊」更能SUPER CANCEL超必，造出更多變化的攻擊模式。當然，你亦能以遠距離站立輕腳／蹲下輕腳／遠距離站立重拳來牽制中至遠距離的對手。對空方面，除了以輕「柳燐蓬萊」作對空技外，在先讀的情裏下，更能以「回轉的空突拳」作截擊，空中重拳有頗強的攻擊判定，加上有2 HIT效果，故最好能配合小跳躍使用。

【連續技】

1) 跳躍重拳→近距離站立重拳→CANCEL重柳燐蓬萊
2) 蹲下輕腳→近距離站立輕腳→CANCEL重柳燐蓬萊
3) 近距離站立重拳／跳躍重拳→近距離站立輕拳→CANCEL MAX版轟爛炎炮





攻略資訊港

包（BAO）

【各技解析】

通常技＆特殊技

蹲下重拳有很強的對空攻擊判定，是為對空連續技之起始。吹飛攻擊／空中吹飛攻擊雖不能CANCEL必殺技，但可作空中封位。遠距離站立重拳由於攻擊距離遠，故可作中至遠距離封位。特殊技方面，「革裂」為前方移動技，可單體使用、「旋壁蹴」為中段技、「閃翔蹴」為背中攻擊、「裡滑蹴」為連續技的專用下段攻擊、「雙掌」及「挽蛇」則皆為空中專用特殊技，由於各特殊技的性質也非常全面，如能交替使用得宜，基本上阿包在中近距離戰中已取得絕大優勢。

必殺技

●PSYCHO BALL ATTACK（彈攻擊）

「PSYCHO BALL ATTACK」(PBA)為阿包的飛行道具的攻擊模式（彈攻擊），使用「PBA・FRONT」時阿包會向前方放出一個「波」，通常也作連技使用。「PBA・RISE」時會向正上方放出一個「波」，用以牽制跳過來的對手。「PBA・BOUND」時向斜上方放出一個「波」，用以牽制跳過來的對手。「PBA・REFLECT」時則向前方放出一個「波」，可以反彈對手的飛行道具。「PBA・AIR FRONT」為空中版「PBA・FRONT」，使用時阿包在空中會向前方放出一個「波」，牽制空中的對手。「PBA・AIR BOUND」則為空中版「PBA・BOUND」，使用時阿包在空中會向斜下方放出一個「波」，牽制地上的對手。







●PSYCHO BALL CRUSH（本體攻擊）

「PSYCHO BALL CRUSH」(PBC)為阿包的突進的攻擊體勢(本體攻擊)。使用「PBC・FRONT」時阿包會向前方突進，通常也作連技使用。「PBC・RISE」時會向正上方突進，用以牽制跳過來的對手。而「PBC・BOUND」則為會向斜上方突進的攻擊體勢，亦可用以牽制跳過來的對手。反彈對手的飛行道具，可以用「PBC・REFLECT」的攻擊體勢。「PBC・AIR FRONT」為空中版「PBC・FRONT」，阿包在空中會向前方突進，牽制空中的對手。而「PBC・AIR BOUND」則為空中版的「PBC・BOUND」，阿包在空中會向斜下方突進，牽制地上的對手。





超必殺技

●PSYCHO BALL ATTACK MAX

放出一個巨大的光波，起手式與「PBA・FRONT」相若，可以混淆對手。

●PSYCHO BALL ATTACK DX

同樣是飛行道具性質的超必，平常6 HIT，MAX版則有15 HIT，擊中時可追打。

●PSYCHO BALL CRUSH SP

本體攻擊性質的超必，起動慢、無敵時間長，可抵消對手之飛行道具。



STRIKER動作

●PSYCHO BALL ATTACK MAX～Striker Mix

阿包會從畫面版邊出來並以「PSYCHO BALL ATTACK MAX」攻擊，可抵消對手的飛行道具。

【對人基本戰術】

阿包的必殺技陣式主要有本體攻擊及飛行道具兩種，特別是後者（其實兩者皆然）的攻擊角度異常刁鑽，往往令人防不勝防。地面戰方面，應儘量以「PBA」系牽制中至遠距離對手，而「PBC」系則可夾雜於「PBA」系攻擊中突然使出，用以截擊對手。近距離戰除要依賴遠距離站立重拳／蹲下重拳CANCEL必殺技外，多項特殊技也十分有用，例如「裡滑蹴」及「旋壁蹴」等。此外，→or←＋C的投技也是近距離戰的瑰寶。空戰方面，特殊技「雙掌」及「挽蛇」也擔當相當重要角色。

技指令表

技	指令
通常投	
幻影頭技	近敵時→或←＋C
CRITICAL THROW	近敵時→或←＋D
特殊技	
革裂	→＋A
旋壁蹴	→＋B
閃翔蹴	↘＋B
裡滑蹴	↘＋D
雙掌	跳躍中↓＋A
挽蛇	跳躍中↓＋B
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK(彈攻擊)	
•FRONT	↓↙←＋A
•RISE	↓↘→＋A
•BOUND	↓↘→＋B
•REFLECT	↓↙←＋B
•AIR FRONT	跳躍中↓↙←＋A
•AIR BOUND	跳躍中↓↘→＋B
PSYCHO BALL CRUSH(本體攻擊)	
•FRONT	↓↙←＋C
•RISE	↓↘→＋C
•BOUND	↓↘→＋D
•REFLECT	↓↙←＋D
•AIR FRONT	跳躍中↓↙←＋C
•AIR BOUND	跳躍中↓↘→＋D
超必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK MAX	↓↙←↓↙←＋A or C
PSYCHO BALL ATTACK DX	→←↙↓↘→＋B or D
PSYCHO BALL CRUSH SP	↓↙←↓↙←＋B or D
STRIKER動作	
PSYCHO BALL ATTACK MAX～Striker Mix	從畫面版邊出來以PSYCHO BALL ATTACK MAX攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	×／×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×／×	×／×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×／×	×／×
吹飛攻擊		×		
空中吹飛攻擊		×		
→＋A		○		
→＋B		×		
↘＋B		×		
↘＋D		×		
空中↓＋A		×		
空中↓＋B		×		

【連續技】

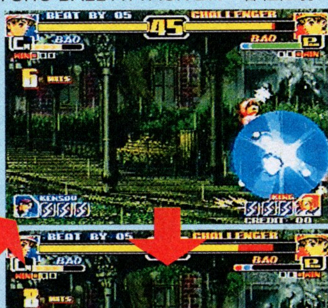
1）跳躍攻擊→近距離站立重拳→CANCEL PBC・FRONT

2）PSYCHO BALL ATTACK DX→近距離站立重拳→PSYCHO BALL CRUSH SP追打

3）COUNTER MODE發動→移動攻擊→CANCEL PBA・FRONT→SUPER CANCEL PSYCHO BALL ATTACK DX→各種追打

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	A
速度	A
操作難易度	B
總合	B







THE KING OF FIGHTERS'99

TEXT：悟空

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

完全爆機攻略(第二回)

PS 製造商：CAPCOM 售價：420元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
1P/AVG/MEM/對應DUAL SHOCK

UPTOWN 地圖／DOWNTOWN 地圖



© Copy Right Copy Right



編號	地點	編號	地點
001	倉庫	045	油站
002	倉庫辦公室	046	變壓站前通道
003	倉庫前通道	047	變壓站入口
004	大街	048	變壓站
005	Y字路	049	垃圾街出口
006	地面店舖型樓宇前街	050	營業所前空地
007	酒吧JACK	051	製藥公司營業所
008	時裝店	052	下水道1
009	垃圾棄置街	053	下水道2
010	警員全滅路	054	時鐘塔庭園
011	垃圾路	055	時鐘塔寢室
012	後街儲物室	056	跳舞廳
013	警署正門前通道	057	食堂
014	警署正門	058	禮拜堂
025	商店街後街	059	時鐘塔大堂
026	商店街後街2	060	時鐘塔書齋
027	停車場前	061	時鐘塔客廳
028	停車場	062	時鐘塔2F走廊
029	停車場辦公室	063	時鐘塔眺望台
030	高級酒店前通道	064	時鐘塔機械室
031	建築現場	065	時鐘塔走廊
032	餐廳前通道	066	時鐘儲物室
033	餐廳後T字路		
034	商店街儲物室		
035	餐廳		
036	市政府大樓前通路		
037	市政府大樓		
038	報館大廈1F		
039	報館大廈3F		
040	泵設施前通道		
041	記念碑前通道		
042	電車總站		
043	電車		
044	油站前通道		

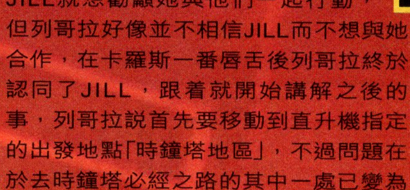
上回提要：

在喪屍及「追跡者」不斷的襲擊下，JILL終於尋回兩枚打開「市政府大樓」閘門的寶石去到「電車總站」的「電車」中，在「電車」內JILL遇到一名應是卡羅斯同伴的白髮男子，這男子的身份原來就是……

繼續逃亡



經過一段簡短的對話，該名白髮男子叫列哥拉，他知道JILL是RACCOOM市警S.T.A.R.S.隊員的身份後就轉身離開走向前面的車卡，在列哥拉離開後，JILL發現車卡內還有另一名男子(米克魯)敞在坐位上，從外表看來這人應該受了傷，而且傷勢不輕，JILL上前觀看時，這人就大叫甚麼開火、不要分散之類的說話，想信這人必是夢見和隊員一起與喪屍交戰時的情形而大叫，JILL上前安慰一下這人後就走到前面的車卡去。去到車卡會再次見到卡羅斯，卡羅斯見到JILL就想勸顧她與他們一起行動，但列哥拉好像並不相信JILL而不想與她合作，在卡羅斯一番唇舌後列哥拉終於認同了JILL，跟着就開始講解之後的事，列哥拉說首先要移動到直升機指定的出發地點「時鐘塔地區」，不過問題在於去時鐘塔必經之路的其中一處已變為火災地帶，步行是絕不可能的事，所以唯一方法就只有利用這輛電車直接闖過火災區，即是說要令這輛電車開動，說罷列哥拉首先離開去準備，之後卡羅斯給與JILL一件增加裝備欄數目的外套後亦跟着離開，之後在坐位上會找到一個「士巴拿(レンチ)」。







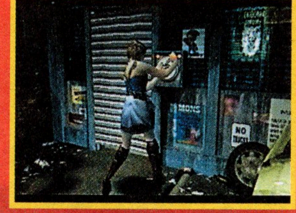
備註

如果玩者所選擇的模式是LIGHTMODE，那麼在開始時JILL的裝備欄已有十格位置，此EVENT是不會發生的。

汽油冷藏庫

在尋找開動電車的道具前，是可發生一段EVENT的，如果JILL身上已帶有先前在停車場得到的「電線」，就可以在離開電車總站後立即折返，這樣就會看見米克魯正在獨力對抗一班逐漸迫近的喪屍。最後米克魯雖然成功將所有迫近的喪屍擊倒，但令到原本已身受重傷的身體傷上加傷，之後在米克魯的自責和JILL的安撫下，這段EVENT亦到此為止，跟着玩者就可回到正常的故事流程。要令電車再次開動，就必須要擁有「電線」、「保險絲」及「混合機油」才可，電線在之前回去電車總站經過米克魯那段EVENT後已可裝上，現在便只剩下「保險絲」和「混合機油」兩種道具(這時玩者可選擇先取機油還取保險絲，兩種道具取得的先後次序是沒有關係的)，由「市政府大樓」的分叉路口另一邊去到044「油站前通道」，到達後發現045「油站」的鐵閘已經關上，而鐵閘旁邊有一個六角型的洞，以生化的慣例，相信現在都是一些角型手柄出場的時候，利用先前在034「商店街儲物室」找到一把六角型的「生銹手柄」升起鐵閘，但手柄因為太殘舊的關係而在途中斷掉，幸好先前在電車內拾到一個「士巴拿」，利用「士巴拿」就可以將鐵閘完全升起，JILL一進入油站後分頭行動的卡羅斯亦找到這裏來，但這時四周卻傳來陣陣可怕的喪屍叫聲，想信喪屍群正逐漸集結起來。正當JILL想進入油站內部調查時，在門邊的卡羅斯卻發現一大群喪屍正逐漸迫近他們，卡羅斯對JILL說了一句：「讓我表現一下給妳看」，接着就不聽JILL的勸告衝出油站單獨對付那些喪屍。至於JILL這時應走到收銀機後的綠色大櫃前，在這裏有一個需要密碼才可以打開汽油冷藏庫的電子鎖，在成功解除密碼三次後就可以打開冷藏庫取得「機油(マシンオイル)」一支。

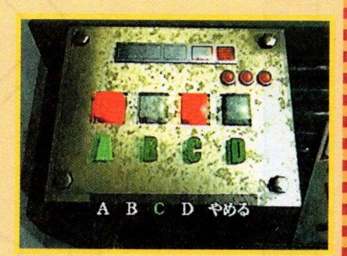






備註

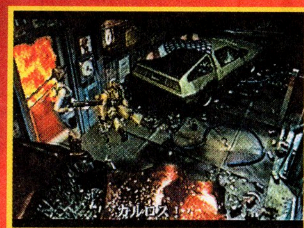
冷藏庫開啟法

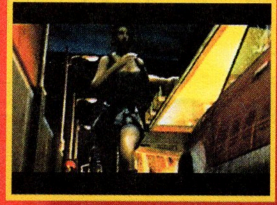


汽油冷藏庫的電子鎖是由「A、B、C、D」4個英文字母的按鈕和相對的閃燈所組成，當玩者按下其中一個英文字母按鈕時，該字母與及其左右兩邊的燈就會出現相反效果，舉個例，假如A掣的燈是亮着而B掣的燈是關閉時按A掣，A掣的燈就會關上而B掣的燈就會亮着，如此類推。而解除此機關的方法很簡單，玩者首先要看4個英文字母中那一個本身亮着，之後就想辦法只令該英文字母上的燈亮起，只要成功解除三次就可以打開汽油冷藏庫的電子鎖。

電壓控制器

當JILL取得「機油」後打算離開時，JILL察覺到物房內一條電線冒出火花，繼而觸發地上的汽油發生爆炸，雖然可及時避過這次爆炸，但這裏始終是一處放滿了易燃物品的地方，加上剛才的爆炸已令油站內的辦公室燃燒起來，所以當務之急就是盡快離開這裏，當出到辦公室門前卻發現失去知覺的卡羅斯倒在地上，JILL正以為卡羅斯遭遇不測而傷心時，卡羅斯卻突然醒來，看見卡羅斯沒事，JILL亦放下心頭大石，正當二人打算離開油站時，辦公室內的火已開始向外蔓延，這時候不論任何人看見這種情形相信都只會有一個念頭，就是「拔足狂奔」！火勢終於燃起在辦公室外的地下油庫發生大爆炸，幸好二人都能及時飛身避過爆炸造成的爆風，不過身後的油站經過這次爆炸後，已變成一推碎石……之後卡羅斯對JILL說了幾句話後便獨自離開，回到「市政府大樓」，當JILL走向正門方向時，旁邊的一扇門突然打開衝出數隻喪屍，解決喪屍後在它們走出來的地方可以發現在FILES



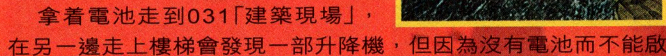




「CITY GUIDE」提及過的市長銅像，加以調查會發現石像手上拿着一本「青銅製之書(ブロンズ製の本」，取下後再次調查會發現它有「知識之書(知識の本)」的意思。聽到知識之書這名字，相信各位也記得在032「餐廳前通道」有一個噴水池吧？來到這裏先對着那書型空間使用「青銅製之書」，之後就算將左邊的「青銅製之指南針(ブロンズ製の羅針盤)」取下也不會再有水注射出，這裏就可以取得「青銅製之指南針」回「市政府大樓」，不過在經過「市政府大樓前通道」的店舖時會有數頭喪屍犬跳出來，要小心應付。



再次回到「市政府大樓」的市長銅像前，將「青銅製之指南針」放在銅像的手上就會啟動機關令石像轉動，在石像轉動停止後會發現石像背部有一暗格，調查後會得到一枚「電池(バッテリー)」。



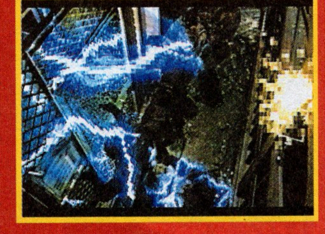
拿着電池走到031「建築現場」，在另一邊走上樓梯會發現一部升降機，但因為沒有電池而不能啟動，這時只要將手上的電池安裝在升降機旁的控制器中就可以令升降機再次使用，乘升降機會來到046「變壓站前通道」，在這裏應該有一班喪屍在恭候JILL，若子彈過多的話可逐隻收拾它們，不是就可用在轉位建築物的牆上有一炸彈，可以引喪屍迫近以後引爆它可減少部份喪屍，將所有喪屍解決後就由047「變壓站入口」進入048「變壓站」。在「變壓站」有兩扇需要不同電壓來打開的閘門，分別是以15V-25V電壓打開的低壓區控制室和以115V-125V電壓打開的高壓區控制室，但用來開動閘門的變壓器現時是設定為自動模式，需要先到右後方的輸電器改為手動模式才可，當以特定的方法開動變壓器就能先後打開低壓及高壓的閘門打開，而在低壓及高壓兩間房間內都可分別得到「保險絲(ヒューズ)」一支和武器「密林」或「榴彈發射器」一支，而取得那一種武器則要視乎先前在警署的S.T.A.R.S.房間內取得兩種武器的那一種。而在進入兩間電壓房其中一間後出來時，會發現「變壓站入口」集結了一大群喪屍，這時遊戲便會再次進入LIFE SELECTION情節選擇系統，玩者可從「走向緊急出口(非常口に向かう)」和「提高輸電器的輸出(送電器の出力を上げる)」兩者中選擇其一，筆者選擇的是第二項「提高輸電器的輸出」，因為這樣做的話門外的喪屍會被高壓電力擊中而全數倒下，非常方便，但如果玩者選擇第一項「走向緊急出口」的話，就會因為可能第一個進入的電壓房間是只取得武器而不是保險絲的房間，這樣便需要再一次進入「變壓站」，亦即是要花上不少時間及彈藥先去解決之前的喪屍才可進內。另外，假若玩者在LIFE SELECTION的限制時間內沒有作出任何選擇的話，在門外的喪屍就會破門而入，所以選擇第二項相信是最簡單快捷的方法。







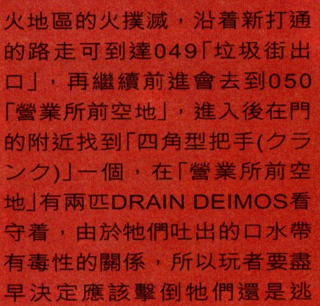




混合機油

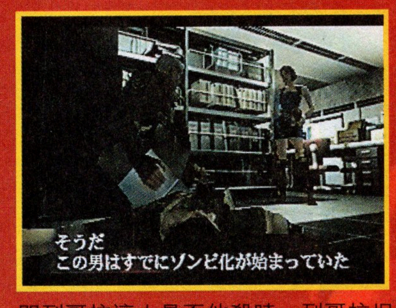
取得「保險絲」後便可離開「變壓站」，之後用升降機回到「建築現場」，再沿着「高級酒店前通道」、「停車場」與及「停車場前道路」回到026「商店街後街2」，走到通盡頭使用「士巴拿」，將裝在牆上的「消防喉(消火用ホース)」拆下，之後再回到之前因為發生火警引致通道起火不能通過的011「垃圾路」，將剛才取得的「消防喉」使用在牆邊的水喉上就可將起火地區的火撲滅，沿着新打通的路走可到達049「垃圾街出口」，再繼續前進會去到050「營業所前空地」，進入後在門的附近找到「四角型把手(クランク)」一個，在「營業所前空地」有兩匹DRAIN DEIMOS看守着，由於牠們吐出的口水帶有毒性的關係，所以玩者要盡早決定應該擊倒牠們還是逃走，筆者選擇的是將牠們消滅，始終消滅是最好的解決方法。

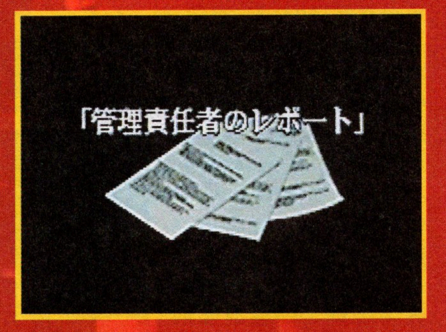


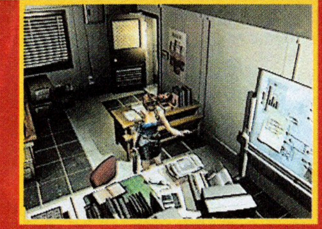


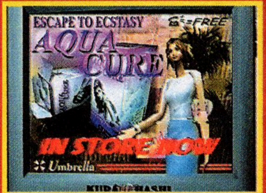


消滅兩匹DRAIN DEIMOS後就可進入051「製藥公司營業所」，一進入去就聽到裏面傳出一聲叫聲，進內一看，JILL發現列哥拉在一名同屬UMBRELLA組織的屍體旁邊，從屍體的傷痕及地面的鮮血來看，這人是被列哥拉剛剛殺死的。JILL質問列哥拉這人是否他殺時，列哥拉坦然承認地上的人是他所殺，他說這人已開始喪屍化，不殺死他將會帶來危險，如果變成了喪屍的話，那反正都是要殺，在他變成喪屍前殺掉的話倒可以射少兩槍，列哥拉說完後便繼續埋頭收集屍體的資料，不再理會JILL的騷擾，跟着JILL發現到在「製藥公司營業所」內有一個藥品保管室，但門卻被電腦鎖鎖上，JILL便在營業所四處尋找可打開這電腦鎖的方法，在戶板旁邊的辦工桌及黑板旁的櫃子上都先後找到「管理負責人之報告」和「營業所之FAX」，讀過兩份迎件後知道開啟門鎖的密碼是在RACCOON市任何人也會看得見、在有新產品推出時就可以更新的東西，相信是指UMBRELLA公司在廣告中介紹的產品名稱，而在取得「管理負責人之報告」的桌上放了一個「搖控器(リモコン)」，拿起來按掣一看就可看到電視正

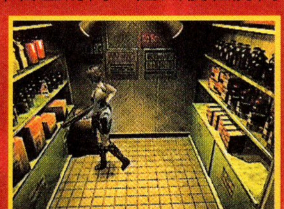






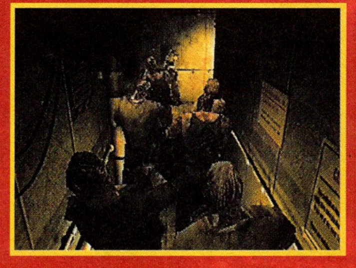


攝影着一個商品廣告，而商品的名稱是「AQUACUBE」，這是筆者第一次玩時所看到的名字，但使用這名字是電腦卻說密碼不正確，如果各位在來之前有SAVE的話，最好重新LOAD一次SAVE，之後再來一次營業所，這樣應該會看到第二個廣告名稱「ADRAVIL」，之後在其中一部電腦內輸入兩個廣告名稱其中一個就可以打開藥品保管室的門，進入後在房間盡頭的架上找到一支「機油添加劑(オイル添加剤)」，只要將這支「機油添加劑」與先前得到的「機油」混合就會變成「混合機油(混合オイル)」，亦即是電車欠缺的三種道具其中一種。

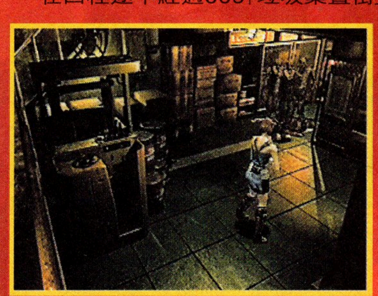


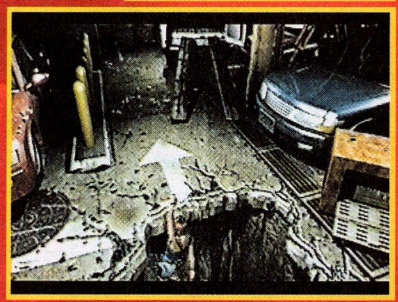
開電車、戰巨蟲

既然取得混合機油，那三種所須道具亦已齊全，JILL便打算離開回去電車處，但當JILL回程時，營業所外卻有大批喪屍衝了進來，在聽到列哥拉一聲叫聲後數隻喪屍已經推開鐵門走進藥品保管室，先將這群喪屍解決後回到營業所，列哥拉已經不知所蹤，四周只有喪屍，相信列哥拉定是凶多吉少……將全部喪屍解決後就可離開走回電車處，但在回去電車之前，筆者記起遊戲一開始時的倉庫中那位大叔，不知那大叔是否還躲在貨櫃內沒有離開？筆者打算回去嘗試一下可不可以找到他，如果找到的話希望他肯跟JILL一起離開，怎麼說他也是一個生還者，沒可能見死不救的。



在回程途中經過009「垃圾棄置街」的空地時，可用之前得到的「四角型把手」打開空地旁的鐵閘，內裏可取得一些榴彈發射器用的彈藥，之後終於回到倉庫，但進入倉庫後只見到三隻喪屍正在品嚐地上的屍體，而貨櫃的門是打開的，相信那位大叔最後也是走了出來被喪屍殺掉，而地上的屍體正正就是他，之後在貨櫃內找到一份「留在貨櫃中的遺言」和數支彈藥粉，之後就可離開。不過在經過011「垃圾路」時，玩者會有可能再次遇上追跡者，在這條「寬闊」非常的通道上遇上他，與他一戰根本是沒可能的事，只有選擇逃走，之後回到停車場時地面突然發生地震令JILL腳下出現一個缺口，幸好JILL及時抓住邊緣位置不致跌了下去，不過當JILL想爬回去的時候，停在前面的客貨車因為剛才的震動引致車尾的兩箱貨物向着JILL的方向滑過去，







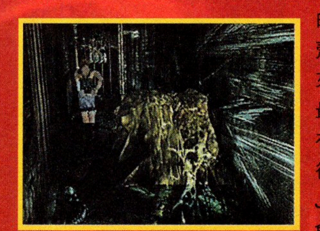
這時遊戲會進入LIFE SELECTION玩者可選擇「爬上去(よじ昇る)」或是「跳下去(飛び降りる)」，筆者選用的方法是跳下去，這樣就可及時跳到停車場下方的052「下水道1」避過給貨物壓中的危機。

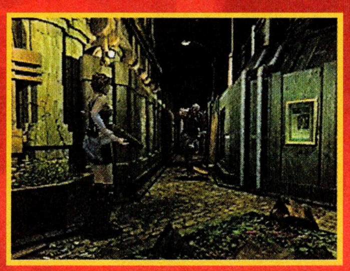
備註

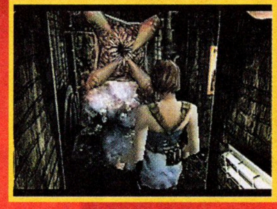
停車場危機

這次的LIFE SELECTION玩者除了可跟筆者的選擇跳下去外，玩者自己也可選擇爬上去令JILL爬回停車場閃身避過兩箱貨物，而且更不會出現任何問題，可直接繼續遊戲，因為選擇跳下去只是需要要巨蟲一戰，和選擇爬上去之後的情節是一樣的，但是如果在LIFE SELECTION限制時候完結前作出任何選擇，JILL就會被滑下的貨物撞倒跌進下水道，雖然之後故事的發展和選擇「跳下去」時一樣，不過JILL卻因為被貨物壓中而受到一定損傷。

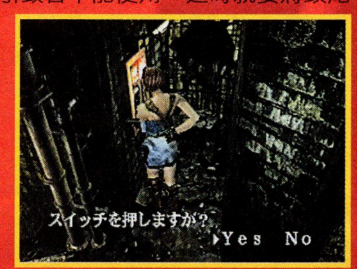
JILL跌進下水道後已無法爬回停車場，只好在下水道中尋找其他出口，當JILL在下水道前進時，竟發現了一條體型相當巨大的蟲！但看真一點原來只是一個空殼而已，相信是這生物脫皮後留下來的，不過亦暗示了這空殼的物主最低限度也有眼前看到的大小！而在空殼附近，還有着一群小蟲在徘徊，這些小蟲不接近牠是不會向JILL攻擊的，但當一接近時牠們就會一擁而上咬着JILL不放，不斷吸吮JILL的血，玩者要不停按掣來掙脫，這些小蟲玩者可決定將之解決還是置之不理衝過去便算，在下水道盡頭會發現一條樓梯，沿樓梯爬回027「停車場前通道」，之後再經「停車場」沿路回到「市政府大樓」的分叉路，在進入「市政府大樓」前，玩者應清楚自己身上有甚麼道具，包括「電線」、「保險絲」和「混合機油」，另外最好帶多一點彈藥及回復道具，進入「市政府大樓」後玩者有可能會再次遇上不再是「恐怖」而是「煩厭」的追跡者，玩者可因應自己的決定去選擇戰還是不戰，選擇後去到041「記念碑前道路」心想終點在望時，突然又再發生像「停車場」出現的地震，JILL隨着地震引致地面下陷而掉進053「下水道2」中，在下水道中當JILL想找尋回到地面的路時，眼前的牆壁已被一條像蟲的巨型生物撞破，看來牠就是先前在「下水道1」見過那空殼的主人……





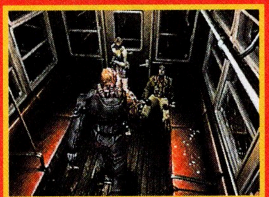


這巨蟲的名字叫GRVE DIGGER，其實這時根本可以不用一戰，因為牠只會在JILL接近電掣和樓梯時才鑽出來攻擊，由於開啟爬回地面的梯子電力不足，引致暫不能使用，這時就要將頭尾兩邊的緊急電力裝置啟動才可以將梯子放下來，但要留意的是當JILL一接近電力裝置時GRVE DIGGER會鑽出來向JILL攻擊，將兩邊的裝置都開動後就可以放下梯子，不過麻煩的GRVE DIGGER又一次在JILL接近梯子時鑽出來攻



擊，這樣的話是不能爬回地面的，所以必須與之一戰，當戰勝後便可將樓子放下回到「電車總站」，經過重重困難JILL終於找齊所有道具回到電車中，進入電車後首先要做的就是將分別將手上「電線」、「保險絲」和「混合機油」逐一安裝在電車尾卡的機械部份內，將三種道具全部安裝到電車上時，卡羅斯亦剛好回到電車。卡羅斯將一份榴彈發射器子彈交給JILL及得悉列哥拉已遭遇不測後便走到前卡去準備開動電車，而在開動電車不久，車內卻發生一陣激烈震盪，而尾卡亦傳來米克魯的呼叫聲，JILL走到尾卡見到米克魯由坐位上變成坐在門邊，原來是那討厭的追跡者進入了車卡，這時候玩者可決定是否與追跡者一戰，不過實際上這一戰是沒必要的，因為就算將追跡者擊倒，之後結果也會是一樣的，所以無須浪費任何彈藥，還是聽米克魯說走到前卡去吧！當JILL走回前卡後米克魯便與追跡者決戰，但追跡者有別於一般的敵人，米克魯將所有子彈全部射光追跡者好像不痕也不痛，當去到米克魯面前就將他一擊打向電車的玻璃，跟着再重重的摔在地上，米克魯知道自己沒有勝出的希望，就決定與敵人來一個同歸於盡，他取出一個手榴彈拔去信管，整個尾卡發生大爆炸，追跡者被強勁的爆炸力彈出車箱外。不過亦因為這次爆炸，令到電車的剎車系統損毀不能操作，這時會立即進入LIFE SELECTION部份，玩者可選擇「從窗口跳出去(窓から飛び出す)」或是「按動緊急剎車掣(非常ブレーキを押す)」，而筆者的選擇是「按動緊急剎車掣」，雖然按動了緊急剎車掣，但電車這時已經不受控制，一直衝向時鐘塔的方向，直到撞毀時鐘塔的外牆才消去電車的衝力。









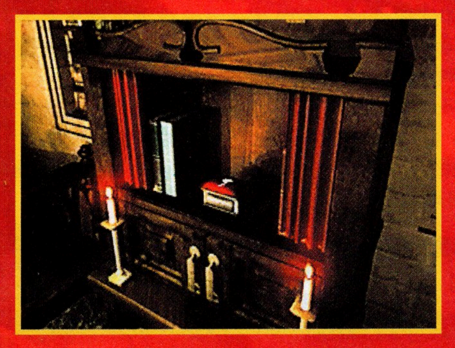
備註

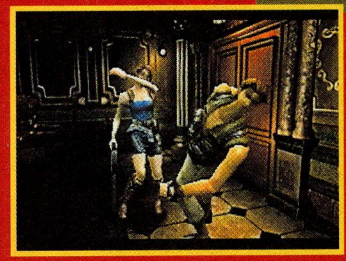
電車危機

在電車LIFE SELECTION部份選擇「從窗口跳出去」的話，在往後的攻略路線會出現改變，到達時鐘塔的位置會由054「時鐘塔庭園」變成055「時鐘塔寢室」，而某些關鍵道具的出現位於亦會有所不同，假若玩者在限制時間內未作出任何選擇時，遊戲便會令JILL自行按動緊急剎車掣，故事便會依「按動緊急剎車掣」的情節繼續發展下去。

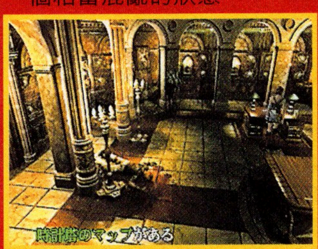
時鐘塔之惡夢

電車停下後JILL發現自己正身處在時鐘塔的056「庭園」中，沿庭園來到057「跳舞廳」，但通往058「食堂」的門被鎖，只好從另一邊的門去到059「禮拜堂」，這裏是一個放有記錄用打字機及異次元箱的地方，玩者認為如有需要可作一次SAVE，再利用異次元箱整理一下手上的道具，在祭壇旁邊放有紅色布簾的櫃上找到一條「時鐘塔之鍵(時計塔のカギ)」加以調查知道鎖匙的名字叫「靈斯之鍵(リューズのカギ)」，之後便可離開，當JILL再次去到「跳舞廳」時，突然有五隻喪屍破窗而入，將喪屍解決後利用手上的「時鐘塔之鍵」打開通往「食堂」的門鎖，進入「食堂」後JILL終於再次見到卡羅斯，但他好像有點問題，聽他的說話他好像已經放棄了生存的機會，這時JILL上前打了他一記耳光(打得好！)，之後卡羅斯說了一句「不知應該怎樣做」後便離開，照他這樣的情況來看，卡羅斯正處於一個相當混亂的狀態……



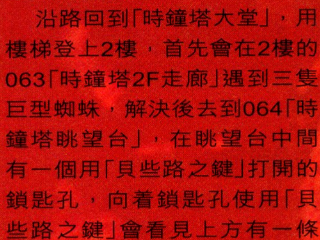


由「食堂」進入060「時鐘塔大堂」，在這裏會發現一個UBCS的屍體倒在地上，調查屍體可取得新武器「地雷槍(マインスロアー)」一支，再調查一次可取得一份「作戰指示書」，大堂有一條可通往2樓的樓梯，而在樓梯的旁的書桌上可找到「時鐘塔之地圖」，旁邊亦有一支「急救噴劑」，而在比桌子更入的角落即樓梯底，放了一部很古老的音樂盒，而且播出來的音樂還出現走音，不過知有甚麼用途。

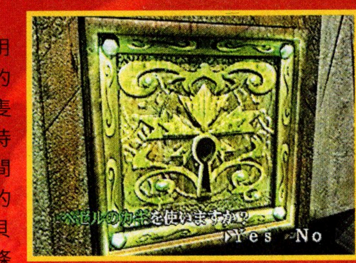


由大堂另一邊的側門進入來到061「時鐘塔書齋」，這裏有一大群小蜘蛛，而在蜘蛛群旁邊的書桌會找到一份「美術品之明信片(美術品の絵葉書)」，沿「時鐘塔書齋」進入062「時鐘塔客廳」，這裏是另一個放有記錄打字機和異次元箱的房間，之後再繼續前進便會來到055「時鐘塔寢室」，進入房間後左方牆壁上的畫會掉下來，畫後是一個小櫃子，調查小櫃子會找到另一條「時鐘塔之鍵」取得後加以調查知道這條鎖匙名為「貝些路之鍵(ベゼルのカギ)」，取得這條「時鐘塔之鍵」後便可離開，但JILL正想離開時，一拒喪屍正從外面的火海走出現來，如不想浪費子彈的話可不用理會離開這裏。





沿路回到「時鐘塔大堂」，用樓梯登上2樓，首先會在2樓的063「時鐘塔2F走廊」遇到三隻巨型蜘蛛，解決後去到064「時鐘塔眺望台」，在眺望台中間有一個用「貝些路之鍵」打開的鎖匙孔，向着鎖匙孔使用「貝些路之鍵」會看見上方有一條鐵樓降下來，另外這條「貝些路之鍵」已再沒有任何用途，可將它棄掉。爬上鐵樓會到達065「時鐘塔機械室」，這裏亦放有記錄打字機及異次元箱，而在打字機旁邊的木架上會找到一個「銀之齒輪(銀の歯車)」，將齒輪放到房間盡頭的機械上，但只有一邊的齒輪可以轉動，相信需要作一些調整才可以令整組齒輪轉動。此外在打字機另一邊放有一部音樂盒，只要解決到音樂盒上的機關就可以取得一條「時之神的首飾(クロノスの首飾り)」。





取得「時之神的首飾」後將之與先前取得的「靈斯之鍵」組合就會得到「時之神之鍵(クロノスのカギ)」。當JILL離

開「時鐘塔機械室」回到「時鐘塔眺望台」時，追跡者再度追殺到此，遊戲再度進入LIFE SELECTION部份，玩者可選擇「使用燈光(ライトを使う)」或「使用電線(電源コードを使う)」，筆者選擇了「使用燈光」，JILL開動眺望台上的大型射燈，射燈的強光令追跡者暫時失明，JILL見機不可失，將追跡者從台上推了下去，總算避過一次追跡者的攻擊。

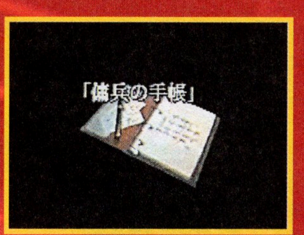


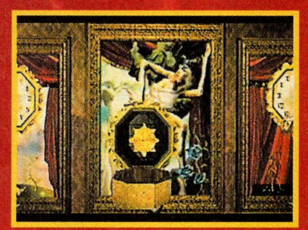
備註
時鐘眺望台危機

筆者選擇「使用燈光」的原因是因為將追跡者推下眺望台後，那往後一段時間內都不會受到他的追擊，但如果選擇「使用電線」的話，追跡者雖然會被高壓電力電得不支倒地，不過在JILL回到「時鐘塔2F走廊」時，追跡者已回復戰鬥力而再次追來，之後單是招呼他已令JILL非常頭痛，還如何有時間尋找道具？不過決定始終在玩者自己手中，選擇那一個請自行決定。另外假若在限定時間內未作出決定的話便需要與追跡者一戰，無論如何都要避免這事發生。

決一死戰

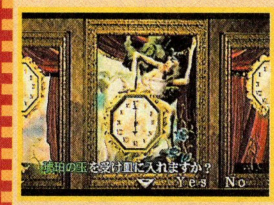
離開眺望台由「時鐘塔2F走廊」經「時鐘塔大堂」到達「時鐘塔書齋」，利用之前組合出來的「時之神之鍵」來打開通往066「時鐘塔走廊」的門，「時鐘塔走廊」內有三隻巨型蜘蛛，全部解決後繼續前進會來到067「時鐘儲物室」，進入後在左手邊發現到一個UBCS隊員的屍體和一個小女孩屍體，從軍人身上會找到一份「傭兵之日記」，這房間最重視的地方其實是三個「時之女神時鐘」與及三個女神像，這個機關破解方法很簡單，利用右手邊三個女神像手中的寶石，以特定的方便放在三個時之女神時鐘上，將三個時鐘的時間都是12點便可以解破機關，那麼中間的現在時鐘就會打開暗格，JILL就可從暗格取得「金之齒輪(金の歯車)」。





備註
時之女神時鐘

房間內的三個時鐘由左至右分別代表着「過去」、「現在」和「未來」，意思即是過去等於「－」、玩在等於「＋」、未來等於「×」，而三枚寶石「琥珀」、「黑曜石」及「水晶」則代表了「3」、「2」和「1」，如果進房時現在的時鐘是指着9:00，那麼將「黑曜石」放在「過去」的時鐘、「琥珀」放在「現在」的時鐘、「水晶」則放在最後的「未來」時鐘，得出的結果就是：9:00－(2小時)＋(3小時)＋(1×2小時)＝12小時。不過有一點要記着，就是代表「現在」的時鐘每次都會以不同時間開始，所以大家便需要動一動腦筋。

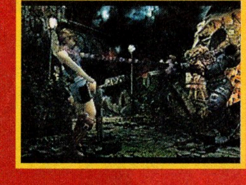


當取得「金之齒輪」後再回到065「時鐘塔機械室」，但是將金之齒輪安裝在機械上仍然只是得一組齒輪在轉動，這時筆者嘗試將「金之齒輪」和「銀之齒輪」組合，果然得出一個新的齒輪「時之神之齒輪(クロノスギア)」，利用這齒輪終於成功開動「時鐘塔機械室」內的機械，而時鐘塔的鐘聲亦開始響起，鐘聲響起即是UBCS的作戰計劃結束，利用異次元箱作最後一次整頓後便可離開，不過筆者給各位一個警告，在離開前最好先SAVE一次……



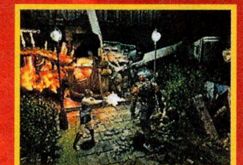
當JILL離開「時鐘塔機械室」時，鏡頭一轉去到「時鐘塔庭園」，拯救難民的大型直升機真的出現在時鐘塔上方，正當JILL以為一切都完結直看着升機慢慢降落之際，突然有人從後方向直升機發射飛彈將直升機炸毀，JILL回身一望，發射飛彈的人原來正是追跡者！追跡者再次在JILL眼前出現，而且更不小心被他那充滿劇毒的觸手剌中，傷勢嚴重，就在情況非常危急之時，救星出現！卡羅斯趕到與追跡者展開決戰，追跡者用飛彈射向卡羅斯，卡羅斯緊緊閃避得到，但其爆風易令他身受重傷，雖然身受重傷，但卡羅斯亦不停向着追跡者開火還擊，終於射中追跡者手中的飛彈發射器發生爆炸，追跡者亦被爆炸的威力炸得倒在地上，而卡羅斯亦因為受傷太重而暈倒過去，但追跡者竟然再次站起來，難道他真的是不死之身？現在還可動的就只有JILL一個，她只好以受傷的狀態來迎戰追跡者。





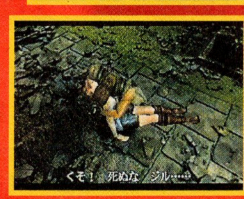


之前多次遇上追跡者都可以選擇逃走來避過與他戰，但今次已經沒有地方給JILL逃走，所以必須和他確實地來一次決鬥。但這一戰對JILL非常不利，因為先前她已中了追跡者的毒，身體狀況是以「VIRUS」顯示，現在根本不能知道自己的受傷情況有多嚴重，而且這毒是不能用藍色藥草解除的，所以現在的JILL要戰勝追跡者確實是一件難事，幸好這裏的空間也不小，可以邊閃邊攻擊與追跡者決戰。



吃了JILL不知多少發子彈的追跡者終於支持不住，一步一步走向之前直升機爆炸的火堆中倒下……

JILL雖然想走到卡羅斯身邊，無奈她的身體已不容許她這樣做。過了一會卡羅斯終於回復意識，雖然自己身受重傷，但卡羅斯似乎更關心JILL，卡羅斯將JILL抱在懷中，希望她可以醒來。



備註
電車選擇的變化

如果玩者在電車衝進時鐘塔的劇情中選擇「從窗口跳出去」的方法，那麼在「時鐘塔庭園」與追跡者一戰的便只有JILL一人，而且追跡者手上的飛彈發射器亦不會被射毀，而戰鬥方法亦會不同，由於追跡者手上的蛋彈發射器沒被毀壞的關係，所以要小心他的飛彈，因為中三次是必死無疑，如果有回復藥物的話最好就是在被擊中兩次飛彈後立即回復能源，不過有時候追跡者可能會將手上的飛彈發射器放下，相信是沒有彈藥吧，相信還是要卡羅斯出來幫助射毀飛彈發射器才與追跡者決戰這戰況會比較好一點。

今期攻略就到此為止，在這裏筆者給各位一個意見，就是大家可拿回《BIOHAZARD 2》來玩一次，因為今期攻略結尾時間就是BIO 2的開始，有興趣的朋友可先完成《BIO 2》一次後下期再繼續《BIO 3》的故事，下期再會。

下期續・・・

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

10月

7日	鈍色之攻防32人之戰車長 廉價版	SHANGRI LA	2800日圓	SLG
	WAKU WAKU VOLLEY(廉價版)	ATHENA	2800日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	日本島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
	續．御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG
	拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
	我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	PET PET PET	魔法	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰	SUNSOFT	5800日圓(預定)	SLG
	三國志VI加強版	KOEI	9800日圓	SLG
14日	■BRIGHTIS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	森之王國	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	SRPG
	JO JO的奇妙冒險	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	ETC
	■ROBBIT MON DIEU	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
21日	■QUIZ角色OKEDON! 東映特攝英雄PART 2	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	■Formula One 99	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	■CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	■VIRTUA角子老虎機EX	MAP JAPAN	6800日圓	TAB
	競馬最勝之法則'99秋冬	SHANGRI LA	2800日圓	SLG
	POCKET單初回限定版(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	POCKET單(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	PLANET LAIKA	ENIX	6800日圓	RPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	撞球「BILLIARDSMASTER」(廉價版)	ASK	2500日圓	TAB
	VING BEST 春風戰隊V FORCE	VING KIDS	2480日圓	SLG
28日	■ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG

SCEI著名RPG的第三代，雖然故事承接上一集發展，但上一集結局為世界帶來重大的傷害，結果整個世界觀及地圖都改變了不少。而系統上亦有所修改，將上集的怪物同伴系統改成一個稱為「Monster Card」的新系統，除了在作戰中作類似召喚獸的形式使用外，還可以製作怪物圖鑑，亦因此出現了一個稱為Cardist的新職業。而擁有上一集最終Boss前的記錄，更可直接繼承到這一集使用。

	必殺柏青哥STATION 2~爆登！突破常識2 TYPE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	POKELER(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	東巴！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	MONSTER COLLECTION～幪面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	漂流記	KSS	5800日圓	SLG
	HARLEM BEAT~You'er The One~	KONAMI	5800日圓	ETC
	SuperLite 1500 SERIES實踐角子老虎機必勝法SEMI REVOLUTION	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES 回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	5800日圓	STG
	Parlor!PRO Jr.Vol.2	三井物產	3200日圓	SLG
	挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLITZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	傳說獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	5800日圓(暫定)	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	職業麻雀 極 天元戰編	ATHENA	5800日圓	TAB
	a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN	TONKINHOUSE	5800日圓	RPG
	CLICK漫畫銀河英雄傳說(2)伊哲倫攻略	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~EPSILON R~	MAX BET	1980日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人&GALLOP~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人V 3~	MAX BET	2500日圓	TAB
上旬	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
10月	ROCKMAN 4新的野心	CAPCOM	2800日圓	ACT

11月

2日	■SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	■FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	INTERNATIONAL CARD SYSTEM	4800日圓	TAB
	Wild Boater World Border	Tao Human Systems	3900日圓	SPT
	BREEDING STUD'99	KONAMI	4800日圓	SLG
	PACMAN WORLD 20th ANNIVERSARY	NAMCO	價格未定	ACT
	■最終電車(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
4日	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
11日	★FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRAND PRIX'98(The BEST)	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	FIG
	■Pet in TV~with my dear dog~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ROX~POP COLLECTION 1200Yen Vol.6~	ALTRON	1200日圓	PUZ
	ROBOT PIT 2~ POP COLLECTION 1200Yen Vol.5~	ALTRON	1200日圓	STG
	THE • 占卜~戀愛星空占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT
	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SEAMASTER X~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SPACE SWING~	MAX BET	2500日圓	TAB
18日	★WORLD NEVERLAND 2～寶魯特共和國物語～(The BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	■RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC
	■ALUNDRA 2~魔進化之謎~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ARPG
	THE • 占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～(限定版)	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★PANDORA MAX SERIES Vol.1 DRAGON KNIGHTS GLORIOUS	PANDORA	1980日圓	RPG
25日	■GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	■Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	RU KONCHERT PIANISMO	童	4800日圓	不詳
	RU KONCHERT FORTISMO	童	4800日圓	不詳
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	來電MELODY！	VINGKID	1980日圓	ETC
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	不詳
	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	2800日圓	SLG
	心跳之放學後(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ETC
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.1虹色之青春(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.2彩之愛歌(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.3啟程之詩(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	凝望騎士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	AI麻雀2000	I FOUR	6800日圓	TAB
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真．魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2 限定版	KONAMI	9800日圓	SLG



確立戀愛SLG及奠定其地位的著名遊戲《心跳回憶》的正統續編，遊戲仍以三年高中生活為中心的戀愛SLG，舞台由原來的「光輝市」移師至隔鄰的「響亮市」，而人物亦是全新的設定。以現時PS最大的5CD容量，加上嶄新的EVS發聲系統，令遊戲人物能夠叫中玩者的名字，加強了玩者的投入感，確實是不少「心跳迷」引頸以待之作。

	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
上旬	THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
下旬	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
11月	■光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	GLOW LANCER	ATLUS	6800日圓(暫定)	RPG
	White Diamond	escot	6300日圓	SRPG
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	MEDALOT R	IMAGINEER	5800日圓(暫定)	RPG
	必殺柏青哥STATION 7 · CR CHUMY HOUSE XL · CR BATTLE HERO V · FINEPLAY	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG
	多啦A夢 SOS! 童話之國(復刻版)	EPOCH社	2800日圓	ACT
	Ling Rise(暫名)	EPOCH社	5800日圓	不詳
	古古羅西亞圖	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	角子老虎機帝王3(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HREO EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG

12月

2日	★MY HOME DREAM 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	■All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	■Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	5800日圓	RPG
	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
4日	★COOLY SCANK(廉價版)	VISIT	980日圓	不詳
9日	■遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	未定
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	不詳
	★VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
16日	筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	ACT
	★牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	★陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
	★Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION	KONAMI	價格未定	SLG
22日	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
上旬	★Parlor！PRO8	日本TELNET	5200日圓	SLG
下旬	★Parlor！PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	■SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	The 心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
12月	★Xi JUMBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	★日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	★大人的遊戲 NICHIBUTSU COLLECTION2000	日本物產	3800日圓	TAB
	■生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓	TAB
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	DRAGON VALOR	NAMCO	價格未定	ARPG
	感覺之迷偵探	NAMCO	價格未定	AVG
	桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	THAT'S QT	KOEI	5800日圓	SLG
	AZITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ACTION BASS	SYSCOM ENTERTAINMENT	4800日圓	SPT
	我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PARASITE EVE II	SQUARE	價格未定	AVG
	超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	■J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	RAC
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	GUNDRESS	STARFISH	價格未定	AVG
	GUNDRESS DATA集	STARFISH	價格未定	ETC
	THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB
	★PUYO PUYO 4	COMPILE	5800日圓	PUZ
	★爆走貨車傳說2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC
	★LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！	TOMY	5800日圓	SLG

99年

秋	CLICK漫畫 銀河英雄傳說3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	■職業棒球Simulation TAGOUT 99	DIGICUBE	5800日圓	SLG
冬	■STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG

	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	■STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	價格未定	RPG
99年	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	價格未定	RPG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J・WING	5800日圓	SLG
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

今冬

	■決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	■SUMMON NIGHT	BANPRESTO	價格未定	RPG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
	CHOCOBO STALLION	SQUARE	價格未定	SLG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	STREET GOLF	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	LAND MAKER	TAITO	5800日圓	不詳

2000年

2000年1月	■華蘭虎龍學園~心跳篇~	J・WING	2800日圓	AVG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	SUPER BLACK BASS×2	STARFISH	5800日圓	SPT
	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(預定)	ETC
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	價格未定	RAC
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	價格未定	STG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	★幻想的ALTEMIS	翔泳社	價格未定	AVG
	★PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	★20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	★PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
	★華蘭虎龍學園~心動篇~	J・WING	2800日圓	AVG
	★波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年3月	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	★PANDORA MAX SERIES Vol.4 RISTRA的朝	PANDONA	1980日圓	AVG
	★華蘭虎龍學園~純愛篇~	J・WING	2800日圓	AVG
2000年4月	★PANDORA MAX SERIES Vol.5 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年5月	★PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年春	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	不詳
	★DRIVER(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	■星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG

發售日未定

	■POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	0ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	CHRONO TRIGGER	SQUARE	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG

	RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
	BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	價格未定	STG
	BEAST WARS METALS	TAKARA	價格未定	FIG
	★格鬥Game野郎	INCREMENT P	價格未定	FIG
	★電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	價格未定	SLG
	★BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT

Dreamcast

10月

7日	MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	6800日圓	AVG
	PLUS PLAM	拓洋興業	3800日圓	PUZ
14日	SONIC ADVENTURE International	SEGA	5800日圓	ACT
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT

《ZOMBIE REVENGE》是公布第一個利用NAOMI製作的動作遊戲，推出了大半年才移植至Dreamcast之上。故事是《The House of the Dead》的外傳，其中一版更以此為名。玩者利用拳腳及手鎗對付滿街的喪屍，此外亦要根據特定的事件及選擇改變故事的發展及遊戲進程。

	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG

11月

3日	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
	■LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	5800日圓	SRPG
11日	CHU CHU ROCKET！	世嘉	2800日圓	PUZ
	CHU CHU ROCKET！(連COLOR CONTROLLER)	SEGA	2800日圓	PUZ
18日	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 2「鳥籠」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	電幻天使麻雀~SHANGRILA~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大國電機	5800日圓	SLG
下旬	來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11月	GIGA WING	CAPCOM	5800日圓	STG
	■JO JO奇妙冒險 往未來的遺產	CAPCOM	價格未定	FIG
	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	6800日圓	SLG
	F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB

12月

2日	輸入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
	■CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	5800日圓	ACT
16日	烙印戰士	ASCII	6800日圓	ARPG
22日	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	ETC
23日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
上旬	■VERMILION DESERT	RIVERHILL	5800日圓	SLG
12月	■來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	爆裂無敵番外王	TREASURE	5800日圓	STG
	■SUNRISE 英雄譚	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	價格未定	PUZ
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	★GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	價格未定	ACT

Dreamcast推出時同步推出的《GODZILLA GENERATIONS》，由於動作性及畫面質素的關係，玩者的反應可說是好壞參半。而這次《Maximum Impact》一改純破壞都市的目的，變成較有故事性的怪獸格鬥遊戲，此外畫面的質素亦大有改善，哥斯拉的造型更能突顯出作為「怪獸王」的那一份霸氣。雖然未清楚實際出現的怪獸數目，但單見哥斯拉對三頭龍已足令不少哥斯拉迷期待。

	★Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ETC

99年

冬	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	★東京巴士指南	FORTY FIVE	價格未定	SLG
'99年	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■VIRTUAL STRIKER ver.2000.1	SEGA	價格未定	SPT
	AL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	價格未定	RPG
今冬	★TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	■SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	■Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	■ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	SLG
	■學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	價格未定	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	電車GO! 2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	上海(暫名)	SUCCESS	價格未定	TAB
	STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	價格未定	FIG

2000年

1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	■熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	★CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
春	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	不詳
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
	■SHENMU~莎木~一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
	■CARRIER	JALECO	5800日圓(暫定)	AVG
	■機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	■Baldur's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	★Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC

遊戲發售時間表

夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	★THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	★夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	MATEL MAX 3	ASCII	價格未定	RPG
	AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	PUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	未定
	★Animaster	AKI	價格未定	SLG
	★人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	★ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG

發售檢討中

	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

10月

2日	BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	ACT
14日	V-RALLY EDITION99	SPIKE	7800日圓	RAC
15日	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
22日	夜光蟲II～殺人航路～	ATHENA	6800日圓	AVG
29日	超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(預定)	SLG
	64花札～天使的承諾～	ALTRON	6800日圓	TAB
10月	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC

11月

11日	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
26日	PUYO PUYOON PARTY	COMPILE 5980日圓	ETC	
下旬	CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
11月	CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■BEATLE ADVENTURE RACING	EASQUARE	6800日圓	RAC

12月

1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
3日	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六(暫名)	KONAMI	7800日圓	ACT
	惡魔城默示錄2(暫稱)	KONAMI	7800日圓	ACT
12月	■ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓	RPG
	F-ZERO X EXPANSION KIT(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG

正當電腦的《Sim City 3000》仍是以模擬3D之時，任天堂便憑著N64的多邊形機能製作了全3D的《Sim City 64》。遊戲系統保持在超任版那種簡單易學的水平，但是在全3D的畫面，加上各式各樣獨有的建築，優秀的提示機能，以及以往沒有的巡視畫面，單是站在街上看著自己建立的3D都市時，確實令不少Sim City玩家(包括筆者)非常期待。

	DONKEY KONG 64(暫稱)	任天堂	7800日圓	ACT
	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMCO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMCO	價格未定	RAC

99年

秋	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
2月	PERFECT DARK	任天堂	6800日圓	
	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
3月	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG

發售日未定

	井手洋介之麻雀塾(64DD專用DISC)	未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War(64DD專用DISC)	未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64(暫名64DD專用DISC)	未定	價格未定	FIG
	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	不思議迷宮系列第5彈！！64 風來的試練	CHUNSOFT	價格未定	ARPG

NEO-GEO

12月

	THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

10月

21日	KING OF FIGHTERS R-2(CAMPAIGN版)	SNK	2980日圓	FIG
	BIOMOTOR UNITRON(CAMPAIGN版)	夢工房	1980日圓	SRPG
	PARTYMAIL(對應無線)	ADK	3200日圓	ETC
	POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	Beast Busters～闇之生體兵器～(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG
	電車GO！2 ON NEO GEO POCKET	SNK	4500日圓	SLG

11月

11月	FASELE！	SACNOTH	3800日圓	SRPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	3200日圓	PUZ
	機甲世紀UNITRON	夢工房	3800日圓	SRPG

12月

12月	水木茂之妖怪百景(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(Dreamcast對應)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB

99年

冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

2000年

1月	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
	REVERSI(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	價格未定	FIG	
2月	METAL SLUG 2nd Misson(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	仙魔大戰2000(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	ACT

發售日未定

	■TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	傳說之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	ADK	價格未定	ACT
	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET SERIES 3(暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	NEO · 21(對應無線)	DAINA	3800日圓	TAB
	NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

10月

14日	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
99年	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

10月

1日	超級機械人大戰LINK BATTLER	BANPRESTO	4500日圓	SLG
8日	格鬥料理傳說BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編	BANPRESTO	3980日圓	SLG
	SUPER REAL FISHING	BOTTOM UP	4500日圓	SPT
	OTHELLO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	3980日圓	RPG
10日	★POCKET MONSTER青	任天堂	3000日圓	RPG
14日	V-RALLY	SPIKE	3980日圓	RAC
15日	■SILVENIA FAMILY童話國中的鏈咀	EPOCH社	3980日圓	SLG
	■POCKET GT	MTO	3980日圓	RAC
	■DIJAB	KEMCO	3980日圓	AVG
21日	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
22日	夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(預定)	AVG
	QUICKS ADVENTURE	TAITO	3980日圓	PUZ
28日	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
29日	■很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
下旬	■WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
10月	AQUA LIFE	TAM	3980日圓	SLG

11月

5日	■COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	3800日圓	PUZ
	★把四方頭圈住 料理BATTLE編	IMAGINEER	2980日圓	RPG
11日	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
12日	LITTLE MAGIC	ALTRON	3980日圓	ACT
18日	倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
21日	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
25日	BEAT MANIA GB2 GOTCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓	STG
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
	■麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4200日圓	不詳
上旬	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
中旬	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
11月	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	■TETRIS ADVENTURE前進吧！米奇和他的同伴們	CAPACOM	3800日圓	PUZ

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	POCKET PROWRESTLING	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
3日	■THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	ACT
10日	■瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	■艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	★瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
	★艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
16日	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	■BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	■BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	LEMMINGS VS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	■好孩子玩遊戲之道	KONAMI	價格未定	不詳
上旬	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC
	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	SPT
12月	SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	ROBOT PONKOTS	HUDSON	價格未定	RPG
	SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	PUZ
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	爆走戰記METAL WALKER GB(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	電車GO！2(暫稱)	CYBERFRONT	4200日圓(暫定)	SLG

99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年冬	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	★DABISUTA牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年1月	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓	RAC
2000年2月	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	不詳
2000年3月	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	不詳
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	DAFEE DUCK(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	Harobots	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	3800日圓	SLG
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
14日	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
21日	ROCKMAN&FORTE	BANDAI	3800日圓	ACT
28日	TURNTABLIST-DJ BATTLE	BANDAI	3800日圓	ETC
	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	PUZ
2日	KEIBA	BEC	3800日圓	SLG
18日	ARMORED UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
25日	■SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT
下旬	CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭	BANDAI	3800日圓	AVG
11月	由KISS開始…	KID	4200日圓	AVG
	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9日	FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
16日	在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
12月	DIGIMON ADVENTURE	BANDAI	價格未定	SLG
	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓	TAB
	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MACROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	D's Garage(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳
	卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月	BASS FISHING	BEC	3800日圓	SPT
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	■燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	不詳
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

PlayStation 2(暫稱)

2000年3月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3月4日	■A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	■STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	■決戰	KOEI	價格未定	SLG
	■ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年7月	★MAGICAL SPORT	甲子園2000(暫稱)魔法	價格未定	SPT
2000年8月	★MAGICAL SPORT CATCH BASS CLUB(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	★MAGICAL SPORT Pro Golfer(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
春	■WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	■GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	■實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	■實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	■DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	■齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	★AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	★AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	★AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	★電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	★GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
夏	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定

原定於PS推出的遊戲《鬼武者》，決定改於PS2推出。這個利用《Bio Hazard》系統為骨幹製作的遊戲，以日本戰國時代為背景，主角明智光秀為救出被信長捉走的胞妹，而闖入信長的根據地。改為PS2推出後，遊戲加入了大量高質素CG動畫，而遊戲本身的畫面及系統亦會作出一定的修改，而遊戲其中一個賣點，是找來了港台日三地均受歡迎的男星金城 武參予製作及演出。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★Road Star Troffy	2000TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	★UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	★東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	★ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	★SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	★TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	★DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	SKY SURFER(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	■X-FIRE(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	新RIDGE RACER(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	★花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	★PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	★SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	★Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	★3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	★FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	★峠的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	★EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	★STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	★SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	★BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	★BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	★Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	★BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	★Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	★真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	★SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	★麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	★機甲世紀G BRIGER(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	★The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	★WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	★井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	★Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	★L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	★立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	★LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	★3D GOLF(暫稱)	D&E SOFT	價格未定	SPT
	★Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	★GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	★徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	★鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	★BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	★BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	★機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	★F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	★爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	★WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	★FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	★SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	★REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG

最近我們收到投訴，說看不到上一集的VCD版，看不到會郁的AIBO。對於該等投訴，我們表示無能為力。事關此乃互動電視節目互動遊戲誌之廣告，並不是甚麼VCD版的預告……

今集，我們有TOKYO GAME SHOW'99秋及PS2的詳細報導，另還有AM SHOW'99的特集PART II，更有一大堆快將推出的N64遊戲優先介紹，連NEO GEO POCKET COLOR的數隻開發中遊戲都有片給你看……

interactive gameplayers

始終，要看到最新最快的遊戲資訊及獨家片段，唯有互動電視、互動遊戲誌。



互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com